Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

11/07 Ausgabe 127 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

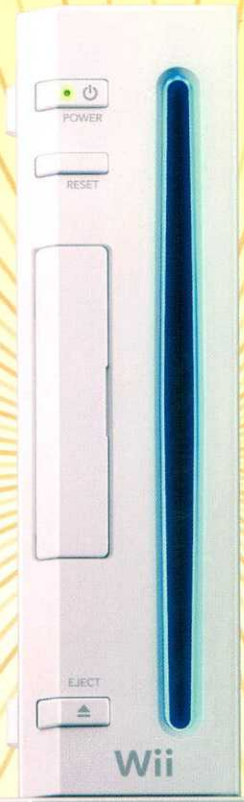
N-ZONE

DAS MEISTGE[illegible]FTE NINTENDO-MAGAZIN

EXKLUSIV
ANGESPIELT:
Guitar Hero III
Thrillville
Lego Star Wars

TEST
KICK-OFF
MySims, FIFA 08,
Tiger Woods,
Dewys u. v. m.

+++ EILMELDUNG S.8:
STAR WARS FORCE UNLEASHED FÜR Wii



20 SEITEN

HEISSER HERBST

DER HEISSE HERBST

KNALL IM ALL: ACHT SEITEN TEST ZUR ACTIONHOFFNUNG DES JAHRES

METROID 3 DER TEST

4 194373 903306 11

VOM METROIDFIEBER GEPACKT Das N-ZONE-Team verlässt kurz die Traumwelten des Action-Hammers, um sich für das Gruppenfoto aufzustellen.

VON LINKS NACH RECHTS
OBERE REIHE:
Christoph Kraus (Redaktion)
Florian Brich (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)
Katharina Reuß (Praktikantin Redaktion)

UNTERE REIHE:
David Mola (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)
Lars Kromat (Layout)
Maik Koch (Praktikant Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)

NICHT IM BILD
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Stefanie Zehetbauer (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Freudenfeuer

Mit Metroid 3, Mario Galaxy und Zelda DS strahlt der Herbst für Nintendo-Fans.

Samus startet durch: Gigantischer Umfang, aufgebohrte Grafik und eine knisternde Atmosphäre – das Action-Adventure *Metroid Prime 3* ruft die Wii-Gemeinde in den USA schon zum Einsatz. Wir haben den Titel in seiner ganzen Tiefe ausgelotet und extra eine Wertungskonferenz zu dem Spiel abgehalten. Sind wir von dem Steuerungskonzept wirklich überzeugt? Wäre bei der Grafik nicht doch mehr drin gewesen? Wo steht die Kopfgeldjägerin verglichen mit Links grandiosem Abenteuerritt? Wir haben diese Fragen ausführlich beantwortet – ihr dürft gespannt sein.

DIE RICHTUNG STIMMT

Viele Spiele: Zugegeben, in den vorangegangenen Ausgaben war die Zahl der Wii-Tests eher dürftig. Doch schon in dieser Ausgabe sorgen die EA-Sportspiel-Phalanx, *Dewy's Adventure* und *Zelda: Phantom Hourglass* für mehr Lesestoff. Und es kommt noch besser: Unsere „Heißer Herbst"-Vorschaustrecke zeigt, dass noch vor dem Anzünden der Adventskerzen die Auswahl an Wii-Spielen deutlich zulegen wird. Das ist eine Vertrauensvorschuss der Hersteller für Wii. Die endgültige Richtung werden wir im Herbst 2008 erkennen können. Dann wird definitiv klar sein, wie weit Nintendo dem Wettbewerb davongeeilt ist.

DS-SONDERHEFT

Denken, Fühlen, Handeln: Wir haben gedacht, dass es an der Zeit ist, ein N-ZONE-Sonderheft herauszubringen, in dem wir alle Top-Titel für Nintendo DS übersichtlich zusammenstellen. Wir haben gefühlt, dass dieses Sonderheft den Titel *Mein Nintendo DS Ratgeber* tragen sollte. Und wir haben gehandelt – das Ergebnis ist ein 100 Seiten starkes Kompendium, in dem nur die Spitzentitel der mobilen Unterhaltung versammelt sind. Ein Nachschlagewerk für DS-Fans, eine unentbehrliche Übersicht für Einsteiger und ein nützlicher Hinweisgeber – gerade für ältere Angehörige, die nach Weihnachtswünschen fragen …

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe.
Euer N-ZONE-Team

AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH DAS N-ZONE-DS-SONDERHEFT

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
66 Import-News

REPORTAGE

84 Entwickler-Tagebuch: Crash of the Titans
12 Der heiße Herbst
88 Jäger & Sammler

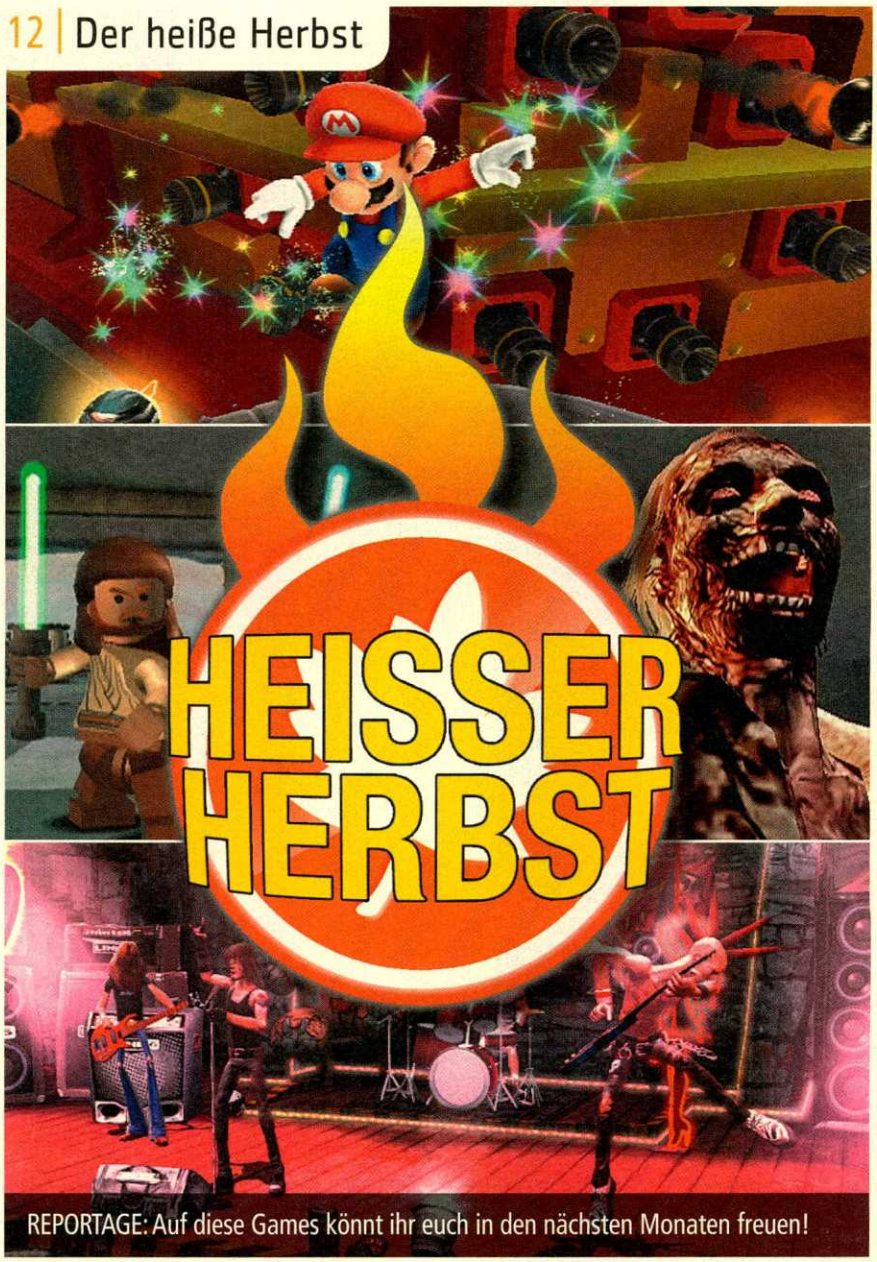
JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
76 Hardware
96 Impressum
34 Info-Center: Charts
35 Info-Center: Die besten Spiele
39 Info-Center: Die Redaktion
32 Info-Center: Most Wanted
34 Info-Center: Termine
78 Leserbriefe
07 Mini-Abo
97 Nachspiel
82 Spielerforum
86 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

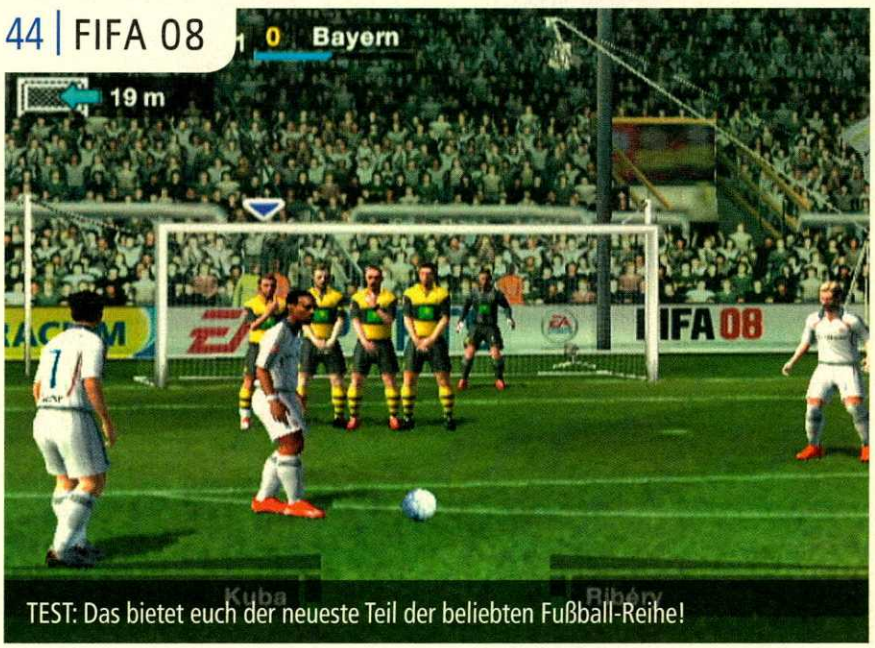
Alien Syndrome	50
Cosmic Family	51
Dewy's Adventure	42
Dragon Ball Z: Goku Densetsu	65
DTM Race Driver 3: Create & Race	65
Endless Ocean	26
FIFA 08	44
Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland	63
Guitar Hero III: Legends of Rock	20
Heroes of Mana	58
Jam Sessions	11
Juiced 2 Hot Import Nights	62
Konami Arcade Classics	64
Könige der Wellen	51
Lego Star Wars: Die komplette Saga	24
Luc Bernard's Eternity's Child	67
Madden NFL 08	49, 64
Mario Strikers Charged Football	90
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	09
Metroid Prime 2: Echoes	92
Metroid Prime 3: Corruption	68
Miburi & Teburi	66
MySims	40, 63
NBA Live 08	48
No More Heroes	66
Panzer Tactics DS	30
Pokémon Diamant- & Perl-Edition	91, 92
Pokemón Rubin-Edition	92
Project H.A.M.M.E.R.	10
Rayman Raving Rabbids 2	28
Real Football 2008	60
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	18
Sonic Rush Adventure	56
Star Wars: The Force Unleashed	08
Super Mario Galaxy	14
Super Smash Bros. Brawl	08
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	52
Tiger Woods PGA Tour 08	46
New International Track & Field	09
Thrillville: Verrückte Achterbahn	22
Wave Race 64	90

12 | Der heiße Herbst

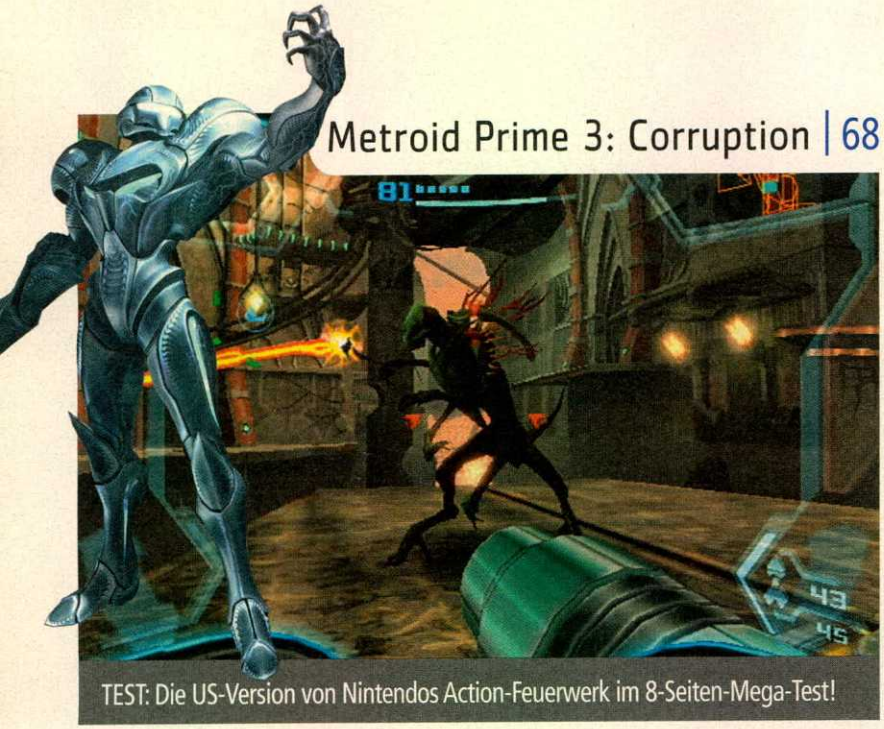


REPORTAGE: Auf diese Games könnt ihr euch in den nächsten Monaten freuen!

44 | FIFA 08



TEST: Das bietet euch der neueste Teil der beliebten Fußball-Reihe!



Metroid Prime 3: Corruption | 68

TEST: Die US-Version von Nintendos Action-Feuerwerk im 8-Seiten-Mega-Test!

MySims | 40

TEST: Wir haben die Wii- und DS-Fassung auf Herz und Nieren geprüft.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass | 52

TEST: So gut ist Links neuestes Abenteuer für den Nintendo DS!

VORSCHAU

Wii

26 Endless Ocean
20 Guitar Hero III
24 Lego Star Wars: Die komplette Saga
18 Resident Evil Umbrella Chronicles
14 Super Mario Galaxy
22 Thrillville: Verrückte Achterbahn

Nintendo DS

30 Panzer Tactics DS
28 Rayman Raving Rabbids 2

TEST

Wii

50 Alien Syndrome
51 Cosmic Family
42 Dewy's Adventure
44 FIFA 08
51 Könige der Wellen
49 Madden NFL 08
68 Metroid Prime 3: Corruption
40 MySims
48 NBA Live 08
46 Tiger Woods PGA Tour 08

Nintendo DS

65 Dragon Ball Z: Goku Densetsu
65 DTM Race Driver 3: Create & Race
63 Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland
58 Heroes of Mana
62 Juiced 2 Hot Import Nights
64 Konami Arcade Classics
64 Madden NFL 08
63 MySims
60 Real Football 2008
56 Sonic Rush Adventure
52 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

TIPPS

Wii

90 Mario Strikers Charged Football
90 Wave Race 64

GameCube

92 Metroid Prime 2: Echoes

Nintendo DS

91 Pokémon Diamant- & Perl-Edition
92 Pokémon Diamant- & Perl-Edition

Nintendo DS

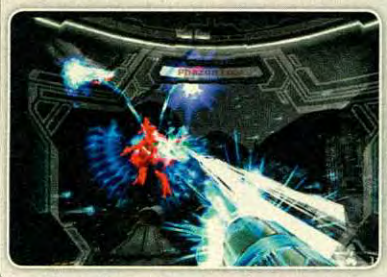
92 Pokemón Rubin

DVD-INHALT

Das N-ZONE-Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:
100 PROZENT NINTENDO

Metroid Prime 3 (Wii)



THEMA DES MONATS
Metroid Prime 3: Corruption (Wii)
- Das große Prime-Finale
- Die Waffen einer Frau
- Rock and Roll
- Licht- und Schattenseiten

VORSCHAU
Bleach: Shattered Blade (Wii)
Bleach: The Blade of Fate (DS)
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (Wii)
Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)
Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii)

TEST
Alien Syndrome (Wii)
FIFA 08 (Wii)
Heroes of Mana (DS)
Madden NFL 08 (Wii)
NBA Live 08 (Wii)
Sonic Rush Adventure (DS)
Wave Race 64 (VC)
Zelda Phantom Hourglass (DS)

BONUS
GC 2007: Die Stand-Tour
Panzer Tactics DS (Entwickler-Tagebuch)

SPIEL-TRAILER
Ace Attorney Apollo Justice
Boulder Dash Rocks
Call of Duty 4: Modern Warfare
CSI
Der Goldene Kompass
Dewy's Adventure
Juiced 2
MySims
Need for Speed ProStreet
Panzer Tactics
Sonic Riders Zero Gravity
Spider-Man Friend or Foe
The Simpsons
Worms Open Warfare 2
Zack & Wiki

DVD* DEFEKT?
Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 11/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

Vorschau
Enemy Territory: Quake Wars (PS3)
Gran Turismo 5 Prologue (PS3)
Killzone 2 (PS3)
LittleBigPlanet (PS3)
WipEout HD (PS3)
Crazy Taxi: Fare Wars (PSP)
Heavenly Sword (PS3)
Rogue Galaxy (PS2)
Stuntman Ignition (PS3)
Syphon Filter: Dark Mirror (PS2)
Tales of the World (PSP)

Test
Colin McRae DIRT (PS3)

plus Bonus & knackige PS3-Trailer

Test
Medal of Honor: Airborne (X360)
Two Worlds (X360)

Bonus
Halo Wars (Präsentation)
Universe at War (Entwickler-Tagebuch)

Spieltrailer
Frontlines: Fuel of War
Virtua Fighter 5

Doppel-DVD für Abonnenten!
Mit Videos zu Xbox 360, Wii, DS, PSP, PS3 und PS2

- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:
Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt das Miniabo von N-ZONE mit DVD – 3 Ausgaben plus ein aktuelles N-ZONE-Sonderheft für nur 9,50 Euro!

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 9,50.
Zusätzlich gibt es ein aktuelles Sonderheft von N-ZONE gratis dazu.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 9,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 51,60/12 Ausg. (= € 4,30/Ausg.); Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 56,40/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

☐ **NZ-Sonderheft 01/07 „Wii"**
(Art.-Nr.: 003110)

☐ **NZ-Sonderheft 02/07 „Zelda"**
(Art.-Nr.: 003156)

(Bitte nur eines ankreuzen / Angebot gilt nur, solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN MI 13

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

TOPS & FLOPS

Wir verraten Ihnen, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: N-ZONE

HEISSER SPIELE-HERBST
Die folgenden Monate werden für Wii- und DS-Zocker mächtig heiß – dafür sorgen *Mario, Metroid, Zelda* und mehr.

BILD: N-ZONE

METROID: DIE NEUE NUMMER 1
Metroid Prime 3: Corruption heimst den N-ZONE-Award mit der bislang besten Wii-Wertung ein. 94 Prozent für Samus' Debüt!

BILD: NINTENDO

ONLINE PRÜGELT SICH'S BESSER
Super Smash Bros. Brawl wird die Wi-Fi Connection unterstützen. Was der Power-Prügler online draufhat, erfahrt ihr rechts.

BILD: N-ZONE

NICHT MANA-WÜRDIG
Heroes of Mana wird dem großen Namen leider nicht ganz gerecht. Vor allem eure Mitstreiter sind nicht besonders helle.

BILD: N-ZONE

SPANNUNGSARMUT-SYNDROM
Alien Syndrome auf der Wii braucht kein Mensch. Dafür ist *Sonic Rush Adventure* (auch von Sega) umso besser geworden!

Star Wars: The Force Unleashed

Genial: Jetzt brummt das Lichtschwert auch mit der Wii-Fernbedienung!

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Activision, **Termin:** Frühjahr 2008, **Web:** www.activision.de

Die Sternensaga geht auf der Wii weiter: Die Krome Studios (*Viva Piñata: Party Animals, Spyro: The Eternal Night*) arbeiten derzeit an einer Umsetzung von *Star Wars: The Force Unleashed* für die Wii. Das erst jetzt für Nintendos Fuchtelkonsole bestätigte Action-Adventure wird eine „echte" Lichtschwert-Steuerung via Fernbedienung sowie einen zusätzlichen Duellmodus enthalten. Allerdings kündigte man Letzteren offenbar primär deshalb an, weil eine Verbindung von *Star Wars* und Wii-FB in erster Linie mit dem Schwertschwingen assoziiert wird. Der eigentliche Clou dürfte in der Nutzung der Force-Kräfte liegen. Stellt euch vor, wie ihr mit entsprechenden Handgesten Gegner über dem Boden schweben lasst oder durch Armschwünge große Trümmer bewegt. Mit Blick auf diese Kraftfeld-Möglichkeiten dürfte dann auch die Äußerung von LucasArts-Präsident Jim Ward zu verstehen sein, dass „gerade die bewegungsorientierten Wii-Controller dem Spiel richtig Leben einhauchen". Auch auf dem DS ist die Macht mit euch – für die Mobilportierung zeichnen die Macher von *Geist*, n-Space, verantwortlich. Activision setzt mit dieser Ankündigung – das Spiel soll im Frühjahr 2008 erscheinen – ein Zeichen in der Industrie: Wichtige Marken müssen auch auf den Nintendo-Systemen zu Hause sein! „Wooosh", hören wir schon jetzt die Lichtschwerter surren! **(ck)**

Eilmeldung! Mehr auf www.n-zone.de

WII WIRD MÄCHTIG Wer hätte das gedacht: Die Macht wird bald auch auf Wii und DS entfacht. BILD: ACTIVISION

PRÄSENTATION Cameron Suey führte uns jüngst Star Wars: The Force Unleashed vor. BILD: N-ZONE

Super Smash Bros. Brawl

Update zum Power-Prüger: Wi-Fi-fähig, Musikmodus, neue Charaktere!

BEAT 'EM UP | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Anfang 2008, **Web:** www.nintendo.de

Jeden Tag präsentieren wir euch in unserem *Smash Bros.*-Live-Ticker auf www.n-zone.de neue Infos zum meisterwarteten Wii-Beat-'em-Up. Im Folgenden fassen wir die interessantesten News-Schnipsel des letzten Monats zusammen – ausgewählt von der N-ZONE-Redaktion:

Platz 1

BILD: NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl unterstützt die Wi-Fi Connection.
Ob registrierte Freunde oder Zocker aus der ganzen Welt: Ihr bestimmt, gegen wen ihr online antretet. Auch das Senden von eigenen Nachrichten während des Spiels wird möglich sein. Während ihr auf den Start wartet, prügelt ihr euch mit Schlägen auf den Sandsack warm.

Platz 2

BILD: NINTENDO

Die Ice Climbers Pepe und Nana sind spielbar.
Die Helden aus *Ice Climber* (NES) bewegen sich stets als Pärchen, wobei Nana immer automatisch Pepe folgt. Da die beiden jeweils mit einem großen Hammer ausgestattet sind, werden sie ihren Widersachern mächtig einheizen. Das traut man ihnen gar nicht zu.

Platz 3

BILD: NINTENDO

Ihr bestimmt die Musik des Spiels.
Dank des „Meine Musik"-Features wählt ihr eure Lieblingssongs im Spiel selbst aus. Mittels Schieberegler bestimmt ihr, wie häufig welches Lied in den Stages gespielt wird. Sobald eine CD auf dem Bildschirm erscheint, dann schnappt sie euch! So erspielt ihr neue Musikstücke.

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

VIDEO AUF DVD

N-ZONE weiß es als Erster: Welche neuen Athleten sind dabei?

Unsere Paparazzi in Peking haben schon jetzt herausgefunden, welche neuen Charaktere in *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* vertreten sein werden: Daisy ist einer der neuen Athleten und sie vertritt zusammen mit Prinzessin Peach und Amy die Frauen-Power. Außerdem wird Sonics böses Ebenbild Shadow in die Sportschuhe schlüpfen. Ebenfalls bestätigt wurde die Teilnahme des raffgierigen Wario, nachdem wir seinen Auftritt in der letzten N-ZONE vorzeitig enttarnt hatten. Auch ein ganz bestimmtes, aus einer früheren *Sonic*-Episode bekanntes Krokodil wird seinen Auftritt feiern – genaue Details lest ihr ab 01. Oktober auf www.n-zone.de. Doch auch sonst gibt es etliche neue Details: Neben den Sportarten Weitsprung, 110-m-Hürdenlauf, Hammerwerfen, Bogenschießen und dem 100-m-Sprint werden sich die Maskottchen auch im Hochsprung, Schwimmen und Tischtennis messen. Exklusive Spieleindrücke findet ihr auf der DVD, den neuen CGI-Trailer gibt's auf unserere Website. Freut euch online über viel mehr Charakter-Porträts und bald über exklusive Spieleindrücke zum Olympia-Spektakel schlechthin, denn ein ganz heißer Spielmodus steht kurz vor der Enthüllung! **(ck/mk)**

GESCHMETTERT Wir freuen uns auf heiße Schmetterbälle in der Disziplin Tischtennis. Hier ist gerade Tails am Schläger. BILD: N-ZONE

NEUE LEUTE Shadow und Wario haben die Olympia-Qualifikation geschafft. Jeder von ihnen bringt eigene Vorzüge mit. BILD: N-ZONE

ENTHÜLLT Daisy darf ihr Röckchen bald ausziehen und die Sportschuhe schnüren. In Mario & Sonic ist sie spielbar.

NEWS-TICKER

BILD: CODEMASTERS

NACHRUF COLIN MCRAE Der mehrfache Rallye-Champion Colin McRae (39), sein fünfjähriger Sohn und zwei weitere Personen sind bei einem Helikopterabsturz ums Leben gekommen. Codemasters, Herausgeber der Rennspielserie *Colin McRae Rally*, bekundet in einem Schreiben öffentlich sein Beileid: „Colin McRae wird allen Mitarbeitern von Codemasters stets in Erinnerung bleiben."

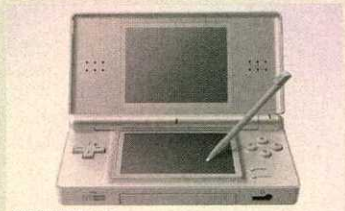


BILD: NINTENDO

DS LITE IN SILBER Ab dem 12. Oktober wird der Nintendo DS Lite europaweit auch in der Farbe Silber erhältlich sein. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt knapp 150 Euro.

JOB GESUCHT? Wenn alle Stricke reißen, geht doch zu Double Fine, der netten, kleinen Spieleschmiede von Tim Schaefer (*Monkey Island*). „We are always recruiting everybody ... ALL THE TIME!" Die etwas andere Stellenanzeige findet ihr hier: www.doublefine.com. Und sorgt dann endlich für eine DS-Umsetzung der Guybrush-Saga!

New International Track & Field

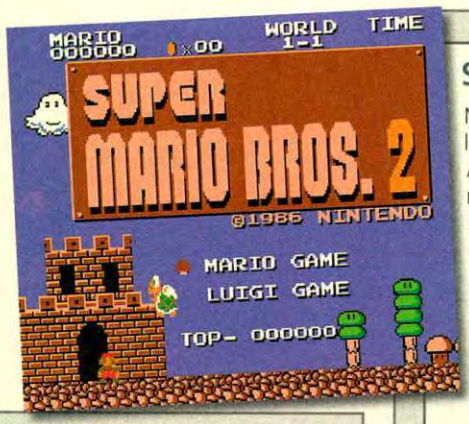
Schnürt die Laufschuhe und legt eure Schweißbänder an!

Ob rotzige Punk-Göre, uralter Methusalem oder „Pyramid Head" aus *Silent Hill*: Die Athleten bei *New International Track & Field* bestechen durch ein durchgeknalltes Figurendesign. Jeder der Athleten hat übrigens auch einen direkten Rivalen: Im Falle des verwöhnten Snob-Mädels Claudia ist das Dirk, der aalglatte Frauenschwarm. Konami verspricht zum 25-jährigen Jubiläum der Serie, die Steuerung an die DS-Features anzupassen. Erfreulich ist, dass das unkonventionelle Sportspiel eine große Online-Unterstützung erfahren wird. Es besteht sogar die Möglichkeit, Weltmeister zu werden – und für seine athletischen Leistungen fette Belohnungen und Pokale einzusacken. Kostüme und andere zusätzliche Inhalte sollen des Weiteren auf der offiziellen Website zum Herunterladen bereitstehen. Als Wettkämpfe stehen u. a. Weitsprung, Schwimmen, Gewichtheben, Diskuswerfen, 100-Meter-Lauf oder Bogenschießen zur Verfügung. **(kr)**

RASANT Pyramid Head zieht hier allen davon. BILD: KONAMI

Eine News, zwei Meinungen: Nintendo bringt PAL-Neuheiten auf die Virtual Console.

Ihr habt euch Neuentwicklungen gewünscht – und jetzt hat Nintendo reagiert: *Mario's Super Picross* und *Super Mario Bros.: The Lost Levels* (in Japan unter dem Titel *Super Mario Bros. 2* erschienen) sind die ersten Virtual-Console-Spiele, die nie zuvor in Europa veröffentlicht wurden. Eine vollständige Lokalisierung im Falle des *Picross*-Puzzles wäre zwar wünschenswert gewesen, aber sei's drum. Achtung: Beide Spiele standen nur vom 14. bis zum 30. September zum Herunterladen bereit. **(ck)**



Sebastian Stange kommentiert

Nintendos Einsatz kann ich nur loben, doch gerade bei der Auswahl der Spiele sollte man noch etwas besser überlegen. *The Lost Levels* bekomme ich auch mit *Mario All-Stars* megagünstig und in besserer Grafikqualität. Okay, dafür brauche ich wiederum ein SNES und das habe ich nicht. Ich hab nur meine Wii und die Virtual Console. Und schon ergibt die ganze Sache wieder Sinn. Also: danke schön, Nintendo! Nur die Sache mit dem höheren Preis und der begrenzten Download-Zeit gehört schnellstmöglich abgeschafft. Das hat mich schon bei der *Picross*-Sommer-Aktion genervt, von der ich einfach zu spät erfahren habe. Jetzt sind mir die besten Puzzles europäischer Spieler entgangen. Mies. Zeitlimitierte Downloads nerven!

Christoph Kraus kommentiert

Schon vor einigen Wochen brachte Nintendo die Casino-Simulation *Vegas Stakes* auf die Virtual Console – das erste Download-Spiel, das nie offiziell in Europa erschien. Jetzt lassen's die Japaner mit *Mario's Super Picross und Super Mario Bros.: The Lost Levels* richtig krachen. Aber einen Haken hat die Sache: Die Spiele konnte man sich nur bis Ende September herunterladen – jetzt ist es für euch zu spät. Für mich riecht das so, als ob Nintendo ausloten wolle, ob zeitexklusive Downloads den Kaufimpuls erhöhen. Wenn diese Vermarktung fruchtet, dürfte das Konzept bald gängige Praxis werden. Beide Spiele kosteten übrigens 100 Wii Points mehr als sonst – fies!

Project H.A.M.M.E.R.

Ein Fall für den Bulldozer: Entwicklung des Actionspiels eingestellt

ACTION | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Gecancelt, **Web:** www.nintendo.de

Das Actionspiel *Project H.A.M.M.E.R.* wird nicht mehr erscheinen. Das bestätigte uns Nintendo auf Anfrage. Zum Hintergrund des Spiels: In *Project H.A.M.M.E.R.* wird die Erde von gefährlichen Killerrobotern heimgesucht, die der Spieler mit einem stark bewaffneten Cyborg ausschaltet. Dafür sollte ihm unter anderem ein riesengroßer Hammer zur Verfügung stehen, mit dem sich eine Wirbelattacke initiieren lässt. Nintendo wies aber ausdrücklich darauf hin, dass der Actiontitel *Disaster: Day of Crisis* von den Monolith Studios nicht vom Entwicklungs-Stopp betroffen ist. Beide Titel waren auf der E3 2006 erstmals gezeigt worden. **(ck)**

GESTRICHEN Project H.A.M.M.E.R. war schon bei seinem ersten Auftritt reichlich unspektakulär. BILD: NINTENDO

Wii Zapper

Diese Spiele unterstützen das Baller-Zubehör

ZUBEHÖR | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** November 2008, **Web:** www.nintendo.de

Nintendo bestätigt uns: Der Wii Zapper wird noch dieses Jahr im Bundle mit *Zelda Crossbow Training* (Arbeitstitel) ausgeliefert. Dabei handelt es sich um eine Demo im *Twilight Princess*-Stil, die den Spieler mit der Bedienung des Zappers vertraut machen soll. Neben *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* (Release: 30. November 2007) und *Ghost Squad* (2. November 2007) wird auch *Medal of Honor: Heroes 2* (22. November 2007) das Zubehör unterstützen. Im Online-Modus des EA-Wii-Shooters zockt ihr sogar mit bis zu 32 Spielern online. **(mk)**

ZAPP-ZERAPP Die angekündigten Zapper-Spiele versprechen pure Baller-Action! BILD: FABIAN DÖHLA

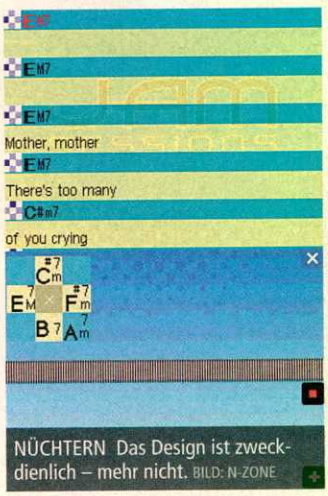
WI-FI-WAHNSINN Bis zu 32 Spieler treten in Medal of Honor: Heroes 2 online gegeneinander an. BILD: EA

Jam Sessions

Komponiert eigene Songs mit Jam Session für den Nintendo DS!

SIMULATION | **Hersteller:** Ubisoft, **Termin:** 27. September 2007, **Web:** www.ubisoft.de

Jam Session kann man als virtuelle Gitarre bezeichnen, auf der ihr gespeicherte Songs nachspielen oder eigene Kreationen zupfen könnt. Indem ihr rhythmisch über die Saite auf dem Touchscreen streicht, erzeugt ihr Akkorde. Einzeltöne könnt ihr leider nicht anschlagen. Die Akkorde wählt ihr einfach mit dem Steuerkreuz an. Ein richtiges Spiel ist das nicht – aber wer lieber einen kleinen DS statt einer großen Gitarre mit auf Reisen nimmt, ist damit sicherlich gut beraten. **(kr)**



NÜCHTERN Das Design ist zweckdienlich – mehr nicht. BILD: N-ZONE

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 11/07

Anzahl der angefertigten Screenshots zu Metroid Prime 3:	377. Die besten Bilder findet ihr im Importtest ab Seite 68 sowie auf www.n-zone.de.
Widrigkeit des Monats:	Die Baustelle zwischen Verlag und Kantine. So mussten Christoph und Sebastian ihren Redaktionsgast Harald Ebert (PR-Manager Nintendo of Europe) durch den Haupteingang eines benachbarten Call-Centers schleusen.
Stress-Situation des Monats:	Nach dem eingangs erwähnten Essen waren alle Kantinen-Ausgänge verschlossen, sodass sich kurze Zeit Panik breitmachte: Müssen wir etwa im Speisesaal übernachten?
Die Wahrheit zur Stress-Situation:	Harald hatte die Testversion von *Super Mario Galaxy* im Gepäck. Die führten sich unsere Verlagsspitzel währenddessen in aller Ruhe genüsslich zu Gemüte. Natürlich nur Spaaaß!

NEWS-TICKER

QUIZZEN OHNE VIERTEN JOKER Das Erfolgs-Quiz *Wer wird Millionär* könnt ihr ab November auf der Wii und dem DS nachspielen. Die Umsetzung ist der TV-Show nachempfunden, jedoch steht der kürzlich in Deutschland eingeführte vierte Joker nicht zur Verfügung, wie die ersten Bilder belegen.

NIGHT(S)-LIFE Segas Action-Adventure *NiGHTS: Journey of Dreams* wird das aus der Saturn-Version bekannte A-Life-System beinhalten. Dieses verfolgt die Stimmung der Nightopian-Bewohner in der Spielwelt. So ändert sich beispielsweise die Musik oder das Spieltempo während des Spielens.

E-PAPER Die N-ZONE ist auch als E-Paper erhältlich. Mehr Infos: www.epaperstar.de

VIDEOGAMES ZONE.de
PLAYSTATION – XBOX – NINTENDO & MORE

Wer regelmäßig auf www.videogameszone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene. Wir fassen die Highlights des letzten Monats zusammen:

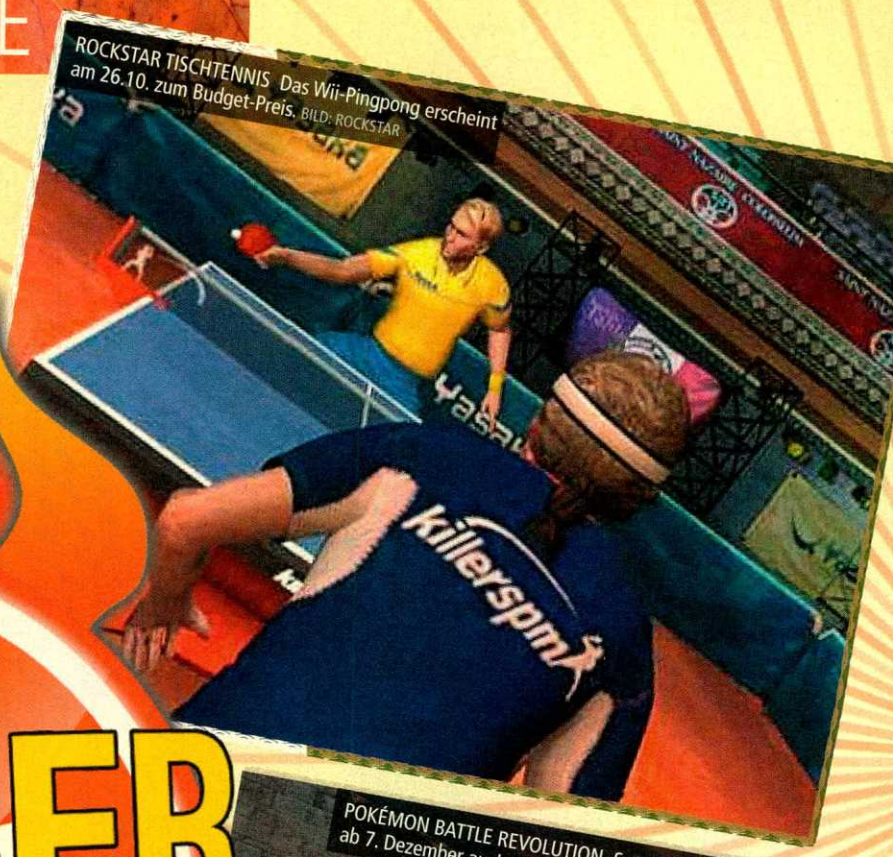
Die volle Packung Metroid
Wir haben den Titel durchgespielt und präsentieren euch jede Menge Bilder, natürlich spoilerfrei. Zudem beantworten wir die meistgestellten Fragen zum neuen Abenteuer.
>> Suchbegriff: corruption

Virtual-Console-Freitag Jeden Freitag kommentieren wir die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal – spritzig, unterhaltsam und absolut subjektiv. Kommentiert mit!
>> Suchbegriff: virtual-console-freitag

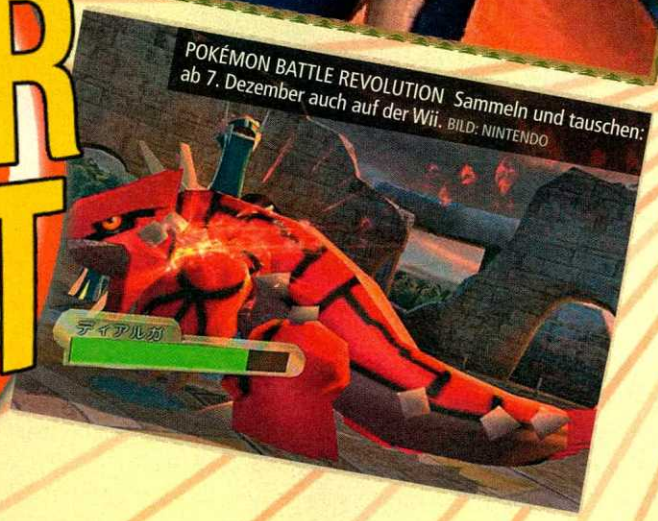
Die IAA im Frühstücksclub Im VGZ-Frühstücksclub präsentieren wir euch die heißesten Trends der Internationalen Automobilausstellung (IAA). Macht mit beim Power-Voting zum hässlichsten Auto der IAA!
>> Suchbegriff: frühstücksclub iaa

Super Smash Bros. Brawl Täglich neue und aktuelle Informationen zum Wii-Prügler. Ob Online-Modus, neue Items oder neue Charaktere, bei uns erfahrt ihr alles Wissenswerte.
>> Suchbegriff: smash bros. brawl

HEISSER HERBST



ROCKSTAR TISCHTENNIS Das Wii-Pingpong erscheint am 26.10. zum Budget-Preis. BILD: ROCKSTAR



POKÉMON BATTLE REVOLUTION Sammeln und tauschen: ab 7. Dezember auch auf der Wii. BILD: NINTENDO

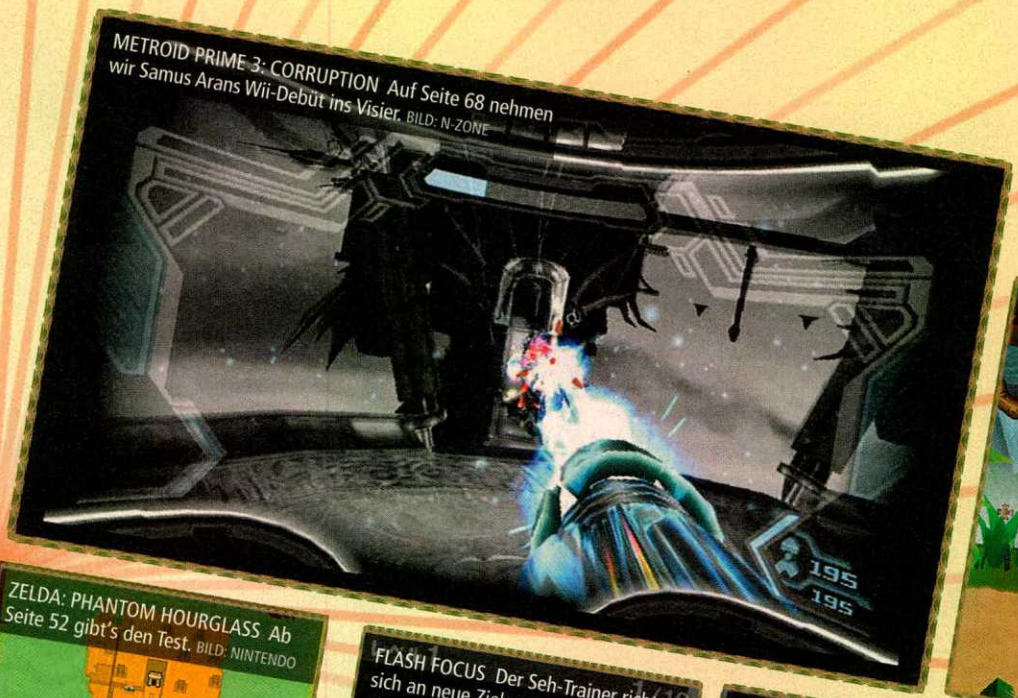
Lauer Sommer, heißer Herbst: Wir verraten euch, was sich wirklich lohnt!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Vergesst den Sommer – auch der Herbst wird richtig heiß! In dieser Jahreszeit ist die Knallerdichte auf dem Spielemarkt traditionell so hoch wie nie zuvor – und dies macht sich in den kommenden Wochen stark bemerkbar: Am 19. Oktober segelt *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* auf den mobilen Ozean, eine Woche später trifft *Metroid Prime 3: Corruption* im Wii-Universum ein. Dann geht's Schlag auf Schlag: *Super Mario Galaxy* am 16. November, *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* 14 Tage darauf. Den heißen Herbst machen *Zack & Wiki* und *Pokémon Battle Revolution* am 07. Dezember komplett. Auch die Dritthersteller sind dieses Jahr aktiv wie nie zuvor, schließlich gilt es, alle wichtigen Marken auf den Nintendo-Plattformen zu etablieren.

KLANGVOLLE BRANDS AUF DER WII

Die Folge: Ubisoft bringt *Brothers in Arms* mit dem Untertitel *Double Time* Anfang Dezember auf die Wii, Activision veröffentlicht *Guitar Hero: Legends of Rock* mit zusätzlichen Wii-Extras (siehe Seite 20) und Electronic Arts führt sein EA-Sports-Label mit allen wichtigen Brands (*FIFA, NBA Live, Madden NFL, Tiger Woods PGA Tour*) auf der Wii ein – inklusive optionaler Family-Steuerung, damit die neu erschlossenen Zielgruppen sanft an die komplexen Simulationen herangeführt werden. Konami setzt derweil große Hoffnungen in *Dewy's Adventure*, während Vivendi Games mit *Crash of the Titans* und *Spyro: Eternal Nights* zwei ehemaligen Sony-Stars ein Zuhause auf der Wii verschafft. Diese Markenportierung ist ein wichtiger Schritt, schließlich kennen viele Zocker, die nach längerer Konsolen-Abstinenz erst jetzt wieder zum Spielen gekommen sind, viele Charaktere noch aus ihrer aktiven Spielerzeit. Selbst Take 2



METROID PRIME 3: CORRUPTION Auf Seite 68 nehmen wir Samus Arans Wii-Debüt ins Visier. BILD: N-ZONE

ZACK & WIKI Ab dem 7. Dezember könnt ihr Barbaros' Schatz aufstöbern. BILD: CAPCOM

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS Ab Seite 52 gibt's den Test. BILD: NINTENDO

FLASH FOCUS Der Seh-Trainer richtet sich an neue Zielgruppen. BILD: NINTENDO

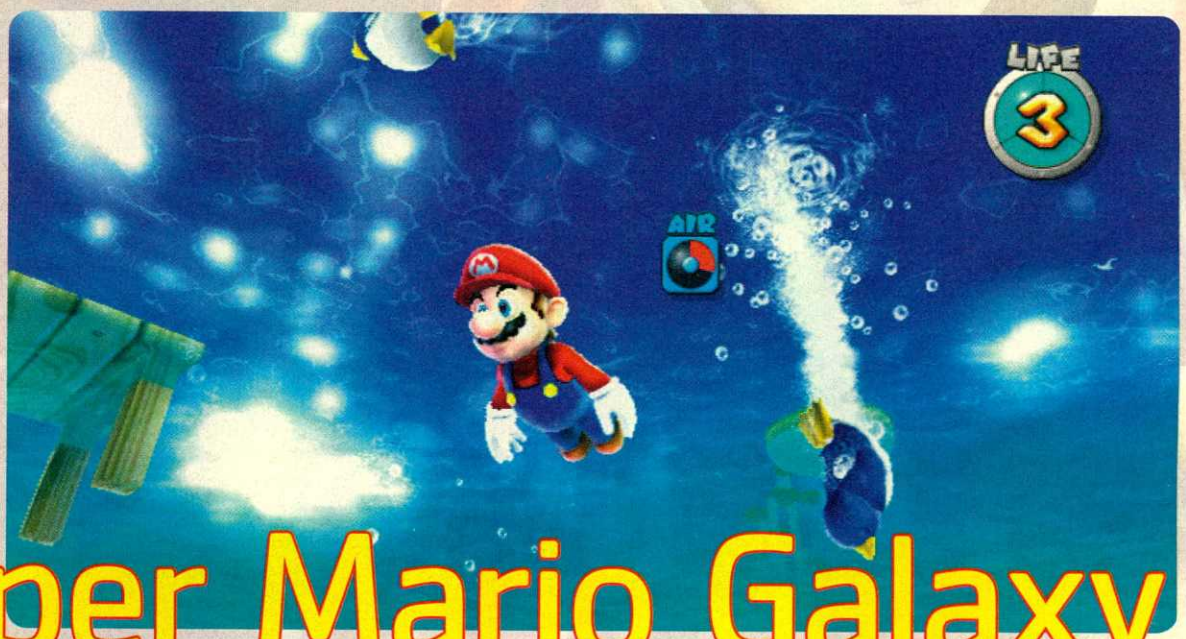
GHOST SQUAD Comeback der Lightgun-Shooter: Nicht nur Resident Evil bietet die volle Action-Breitseite. BILD: SEGA

– während der Nintendo-64- und GameCube-Ära eher den Sony- und Microsoft-Plattformen zugeneigt – portiert starke Produkte wie *Rockstar Games präsentiert Tischtennis* und *Bully* auf die Wii. Die Aussage ist damit eindeutig: Nintendo liegt in der Gunst der Spieler weit oben, und die Hersteller lenken ihre Veröffentlichungspolitik in wirtschaftlicher Denkweise auf die Wii um. Leider ist dabei ebenfalls klar, dass viele Umsetzungen nicht das halten werden, was sie versprechen: Wir machen uns im Testteil der nächsten N-ZONE schon auf viele Gewollt-und-nicht-gekonnt-Umsetzungen gefasst.

WIE WAR ES FRÜHER?

Doch wie war es eigentlich früher? Um dies herauszufinden, stellten wir die Software-Emissionen für Nintendo 64 und GameCube in einem vergleichbaren Zeitraum gegenüber – nämlich dem ersten Weihnachtsgeschäft nach dem Launch. Beim Miniwürfel gab's keinen Grund zur Klage: Ob *Super Mario Sunshine* (erschienen am 04. Oktober 2002), *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (31. Oktober), *Starfox Adventures* (22. November) oder *Mario Party 4* (29. November) – gemeinsam mit vielen 3rd-Party-Projekten knüpft der erste GameCube-Herbst an das diesjährige Wii-Spielefest an. Nicht ganz so rosig lief es dagegen beim Nintendo 64: Nur *Diddy Kong Racing* hielt Ende November 1998 die Fahne aufrecht. Aus der Not heraus eingekaufte Fremdtitel wie das Treasure-/Enix-Actionspiel *Mischief Makers* (damalige N-ZONE-Wertung: 67%) konnten die Software-Flaute kaum abfangen. Die Tatsache, dass auch die Dritthersteller mit neuen N64-Spielen geizten, traf Nintendo sehr hart an der empfindlichsten Stelle: Es gab schlichtweg kaum einen Grund, sich zu Weihnachten ein N64 anzuschaffen. Doch jetzt widmen wir uns der Zukunft: Fenster auf, Konsole an und rein mit der frischen Herbstluft, denn der Wii gehört schon jetzt die Zukunft! ■

KNOCHEN? TROCKEN! Sein Fahrtraining in Mario Kart DS hat Knochentrocken nichts genützt. Sein Skelett ist immer noch so mürbe wie eh und je.
BILD: NINTENDO



PINGUIN-PADDELN Das Wasser wirkt in Bewegung noch viel hübscher. Man beachte den Eintauch-Effekt des Pinguins!
BILD: NINTENDO

HEISSER HERBST

Super Mario Galaxy

Der ultimative Wii-Knall im All: Neue Widescreen-Bilder und Spieleindrücke zum Überflieger-Jump&Run des Jahres!

Fakten

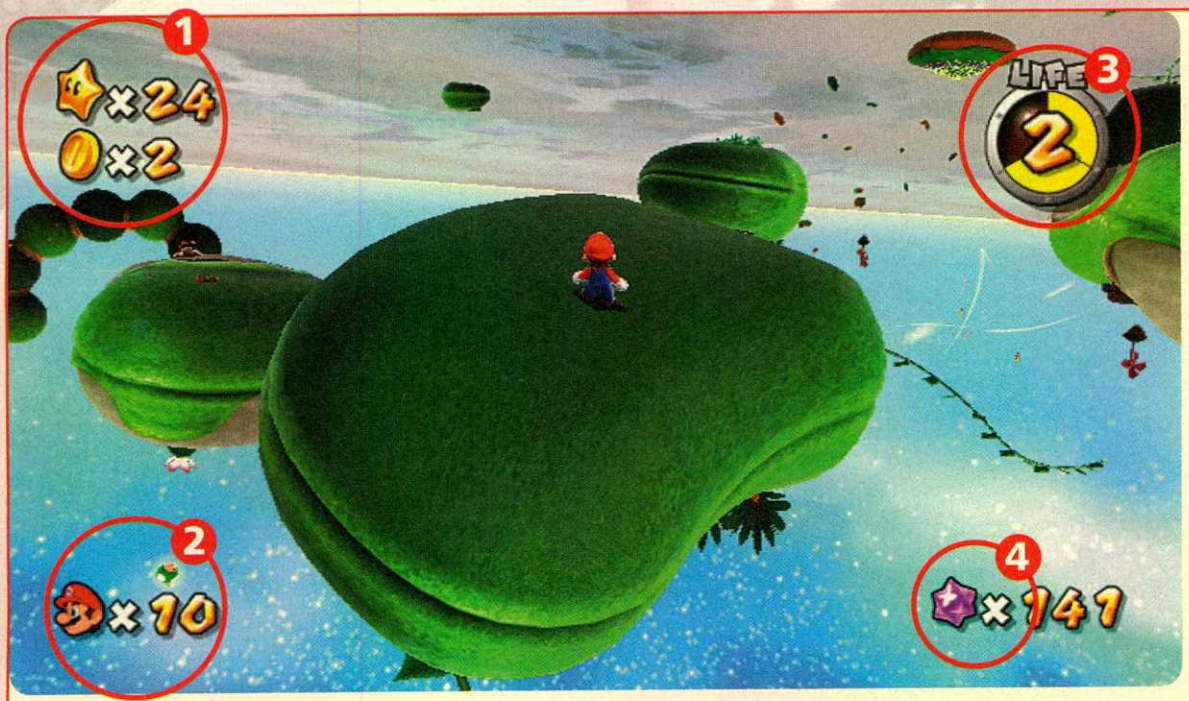
- Sechs Kurse: Geistervilla, Schneegebirge, Lavaland, Wasserwelt, etc.
- Prinzessin Rosetta ist zu Spielbeginn eure Mentorin
- Lautsprecher wird beim Münzensammeln genutzt
- Viele alte Gegner: Pokeys, Gumbas, Knochentrocken, usw.
- In Japan ab 01. November erhältlich, bei uns ab 16. November

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Man nehme eine Prise *Super Mario 64*, gebe einen Tick *2001: Odyssee im Weltraum* hinzu und garniere das Ganze mit einer Mozartkugel: Fertig ist *Super Mario Galaxy*! Nun ja, oder so ähnlich. Wir haben Nintendos kugelrundes Weltraum-Wunder gespielt, präsentieren euch die volle Bilderladung Klempner-Power und beantworten kurz vorm Release die interessantesten Leserfragen. Das schreit geradezu nach einem fröhlichen Dreisprung!

GLANZ UND GLITZER

Je länger wir uns mit *Super Mario Galaxy* befassen, umso verliebter sind wir in die Miyamoto-Zaubergalaxie. Die wichtigste Antwort vorneweg: Ja, Marios erstes „richtiges" Wii-Abenteuer fühlt sich tatsächlich so an, wie ihr es euch erhofft: Die Steuerung geht locker-leicht von der Hand, die Atmosphäre stimmt und auch das „magische Nintendo-Feeling" stellt sich sofort ein. Und obwohl das Spiel, abgesehen vom Pointer-Gebrauch, so auch mit dem Nintendo-64- oder GameCube-Controller spielbar gewesen wäre, macht sich mit der Wii-FB und dem Nunchuk sofort ein gewisser Relax-Effekt breit: Ihr springt mit A, werft mit B den eingesammelten Sternenstaub auf eure Widersacher, könnt darüber hinaus die Stampfattacke ausführen, zum Doppelsprung ansetzen, einen Rückwärtssalto hinlegen, mittels Weitsprung über eine große Distanz hüpfen und so weiter. Die Tatsache, dass Fernbedienung und Nunchuk unabhängig voneinander bewegt werden, macht



WO IST WAS? Wir haben genau hingesehen und erklären euch, welche Infos ihr auf dem Bildschirm findet.
BILD: NINTENDO

1 Die Sterne: 120 davon wird es in *Super Mario Galaxy* geben, verstreut über sechs Themenwelten und 40 Galaxien.
Die Münzen: Beim Anspielen haben wir nur wenige davon entdeckt. Ob 100 für ein 1-up benötigt werden, steht in den Sternen.

2 Die Leben: Das ist nun wirklich nicht schwer zu erraten: Hier werden euch Marios verbliebene 1-ups angezeigt.

3 Die Energie: Drei Lebenspunkte beinhaltet eure Energieanzeige. Ein roter Pilz verdoppelt ihre Zahl.

4 Die Kristalle: Diese sammelt ihr auf, indem ihr mit der Wii-Fernbedienung auf sie zeigt. Mit dem Pointer anvisieren genügt!
Wenn ein zweiter Mitspieler teilnimmt, ist es seine Aufgabe, die Kristalle innerhalb der Levels einzusammeln. Das ist die perfekte Arbeitsteilung!

WIRBELWIND Schüttelt ihr die Wii-Fernbedienung, führt Mario diesen Dreher aus. Den hübschen Lichteffekt werdet ihr öfter zu Gesicht bekommen. BILD: NINTENDO

CHRISTOPH KRAUS
holt den Klempner ins Haus.

Was für eine Steuerung! Der Vor-zurück-Salto ist auf der Wii genauso einfach auszuführen wie in *Super Mario Sunshine* und der Dreisprung funktioniert ähnlich simpel wie in *Super Mario 64*. A-A-A – und schon macht Mario einen kolossalen Satz in die Luft. Im Bienenkostüm kann ich durch Gedrückthalten der Sprungtaste sogar bestimmen, wie hoch und wie lange Mario flattern soll. Nur die Stampfattacke vermisse ich im Spiel – oder habe ich nur die Knöpfe nicht gefunden?

die Steuerung von *Super Mario Galaxy* noch angenehmer als auf den Vorgängerkonsolen. Sie erinnert übrigens sehr stark an *Super Mario Sunshine*: Es ist diesmal beispielsweise etwas einfacher, das richtige Timing für den Dreifachsalto zu finden als es in *Super Mario 64* der Fall war. Kurzum, die Tasten sind intuitiv belegt und wer die übrigen *Mario*-3D-Jump&Runs kennt, scheucht den Spaghetti-Mampfer selbstsicher durchs All, als ob er nie etwas anderes zuvor getan hätte.

AKTENZEICHEN XY GELÖST: WER IST ROSETTA?

Immer wieder erreichen uns Leserfragen, wer zum Henker die mysteriöse Protagonistin namens Rosetta ist. Sebastian hat sich des Geheimnisses angenommen und berichtet: Im ersten Level sucht Mario kleine Hasen, die mit ihm Verstecken spielen. Findet er sie, stellt sich heraus, dass die Mümmelmänner kleine Sterne sind. Sie führen euch zu Rosetta, der Herrscherin über das „Tor zu den Himmeln", eines Kometen, der nur alle Jubeljahre über das Pilzkönigreich streift. Ihre Schönheit ist außerirdisch und es würde uns nicht wundern, wenn Mario im Laufe der Story sein Herz an die kosmische Königin verlöre. Sie teilt dem Klempner mit, dass er noch viele Galaxien durchqueren muss, um seine Liebe zu retten. Als kleine Hilfe schenkt sie ihm einen ihrer Sterne. Er verschwindet in Marios Körper und verleiht ihm seine starke Wirbelattacke (auszuführen durch einen Schüttler der Wii-FB). Im Lauf des Spiels

Leser fragen, N-ZONE antwortet: Alles über Super Mario Galaxy

Auf www.n-zone.de und via Leserbrief habt ihr uns Fragen zu Super Mario Galaxy gestellt – hier kommen die Antworten!

Christoph Haberkorn fragt: Ich habe gehört, die Steuerung erinnert stark an *Super Mario 64*. Stimmt das?
N-ZONE antwortet: Ob Dreisprung, Weitsprung, Vor-zurück-Salto, Stampfattacke oder Wandsprung: Nintendo hat die bekannten Manöver aus *Super Mario 64* beibehalten und durch neue ergänzt – beispielsweise das Flattern im Bienenkostüm. Die Steuerung erinnert vom Spielgefühl aber mehr an *Super Mario Sunshine* – hier ging zum Beispiel der Dreisprung weitaus flotter von der Hand als auf dem Nintendo 64. Kurzum: Die Steuerung ist ein (sehr gelungener) Spagat aus beiden Titeln. Nur das Hasenfangen empfanden wir beim Spielen etwas zu simpel: Früher musste man den Möhrenschlemmer im richtigen Winkel erwischen, jetzt genügt simples Auf-ihn-zulaufen.

frapes246 fragt: Spielt sich der Großteil des Spiels auf eher kleineren Himmelskörpern ab, wie es von bisherigen Screenshots und Trailern zu erwarten ist?
N-ZONE antwortet: Die Planeten, die wir gespielt haben, wirkten allesamt recht kompakt. Allerdings musst du bedenken, dass du dich rundherum auf ihnen bewegen kannst – somit sind alle Gestirne deutlich weitläufiger, als man ihnen ansieht. Richtig „große" Welten – vergleichbar mit den Kursen aus *Super Mario 64* – haben wir allerdings (noch) nicht entdeckt.

AurionKratos fragt: Gibt es viele bekannte Personen/Gegner?
N-ZONE antwortet: Wir wunderten uns, wie viele alte Gesichter wir in der Galaxie entdeckten. Folgende Gestalten sind uns am besten in Erinnerung geblieben: Knochentrocken (das Skelett aus *Super Mario World*, auch bekannt als freispielbarer Fahrer in *Mario Kart DS*); Pokey (die mehrköpfigen Stachelgegner aus der Wowiwaba-Wüste in *Super Mario 64*); Gumbas (die Dumpfbacken aus Level 1-1 in *Super Mario Bros.*); Bowser – aber dass der Fettwanst auftauchen wird, ist ohnehin keine Überraschung.

TwilightPrinceTim fragt: Wie kommt man von einem Planeten zum anderen?
N-ZONE antwortet: Hierzu gibt es drei Möglichkeiten: Klickt im Weltraum

ARRIVEDERCI! Die Wowiwaba-Wüste aus Super Mario 64 feiert ihr Comeback – und der Treibsand ist noch genauso tückisch wie damals. BILD: NINTENDO

MAIK KOCH
hüpft vor Freude.

Der Hüpf-Hit rangiert gleich auf Platz 2 hinter *Metroid Prime 3: Corruption* auf meiner Heißbegehrt-Liste. Die ersten spielbaren Levels zeigen bereits eine kunterbunte und gestochen scharfe Optik. Besonders das Bienen-Mario-Kostüm hat es mir angetan. Die Steuerung ist butterweich und reagiert punktgenau. Ein weiteres großes Plus ist die sehr gute Kameraführung. Dadurch behaltet ihr selbst kopfüber immer den Durchblick. Ich bin echt gespannt auf das neue Mario-Abenteuer.

trefft ihr immer wieder auf freundliche Sternenwesen, die euch helfen werden. Wer weiß, vielleicht bekommt Mario sogar noch neue Spezialfähigkeiten?

INNEN- UND AUSSENFASSADE

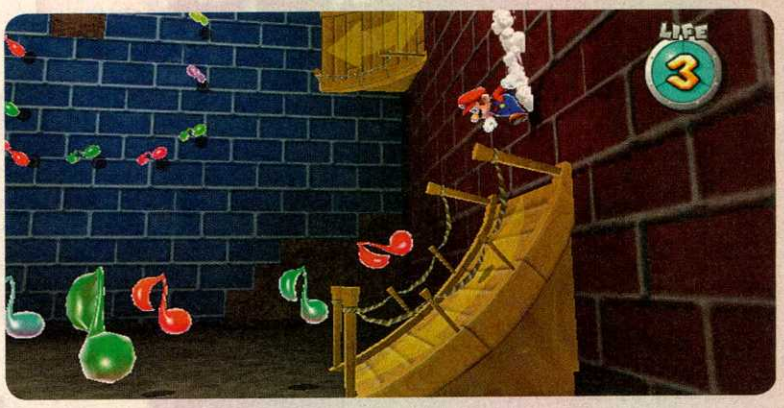
Was uns sehr überraschte: Wir konnten beim Probespielen der ersten Demo-Gebiete keine Schlucht ausfindig machen – die Levels, die wir spielten, waren eher flach und weitläufig denn hoch gebaut. Es gab lediglich vereinzelte Abgründe, durch die man in schwarze Löcher fallen kann. Tappst ihr in eine solche Fallgrube hinein, landet ihr wieder auf der gegenüberliegenden Seite des jeweiligen Planeten. Auch Warp-Röhren sind in der Mario-Galaxie überall verbaut. Was viele außerdem nicht wussten: Es gibt auch Innenlevels, die nicht im direkten Zusammenhang mit der Weltraum-Thematik stehen. Dort müsst ihr zum Beispiel eine gewisse Anzahl an Musiknoten aufspüren, um in den Besitz eines weiteren Sterns zu gelangen. Ein Bild auf dieser Seite zeigt euch dieses Gebiet.

ZEIGEN UND SCHÜTTELN

Vor allem der Mix aus den verschiedenen Level-Designs macht den Reiz beim Spielen aus: Einige Spielminuten später schlängelten wir uns plötzlich als Bienen-Mario mehrere Meter an einem Blumenstängel empor, indem wir die Wii-Fernbedienung heftig hin und her schüttelten. Ermüdend wirkt der sehr dezente Einsatz der Wii-Sensoren aber nicht – im Gegenteil, die Rütteleinlagen wirken sehr erfrischend und bringen eine gewisse Portion Action und Raffinesse ins Spiel. Angetan sind wir auch von der sonstigen Verwendung der Wii-Fernbedienung: Um Sternenstaub von der Planetenoberfläche zu stibitzen, genügt es etwa, mit dem Pointer auf die Klunker zu zeigen – schon landen sie auf eurem Konto. Um die besagten Glitzersteinchen einzusammeln, müsst ihr nicht mal eine

mit dem Wii-Pointer blaue Blasen an und Mario „hangelt" sich an ihnen entlang. Hin und wieder ist der nötige Transportstern auch schon da, ihr springt einfach hinein, wirbelt und lasst euch zum nächsten Gestirn katapultieren. Manchmal müsst ihr dafür zunächst eine Mission lösen: Wir schnallten uns beispielsweise die Flügel an und halfen einer Bienenkönigin, Splitter aus ihrem Bauch zu ziehen, die sie unheimlich kitzelten. Die Teile ergaben zusammen einen Transportstern – und, schwupps, landeten wir auf dem nächsten Planeten!

Stefan Haenlein fragt: Reizt das Spiel die Wii aus?
N-ZONE antwortet: Absolut! *Super Mario Galaxy* ist – neben *Metroid Prime 3: Corruption* – derzeit das mit Abstand hübscheste Wii-Spiel. Von den flimmernden Kanten in *Zelda: Twilight Princess* und den verwaschenen Rand-Texturen in *Super Mario Sunshine* keine Spur mehr! Die Weitsicht ist übrigens tatsächlich galaktisch gut!



RAMPENSAU Es wird auch Innenräume geben, wie dieser Abschnitt zeigt. Solche Rampen kennen wir übrigens noch aus Super Mario World. BILD: NINTENDO

SEBASTIAN STANGE
braucht eine Zeitmaschine.

Ich halt das Warten nicht mehr aus! Die paar Spielminuten haben mich ganz elendig beeindruckt und ich will sofort weiterspielen! Wie soll ich nur die lange Wartezeit bis zum 16. November überbrücken? Das frustriert mich ungemein, schließlich kommt mit dem Titel eines der grafisch eindrucksvollsten und kreativsten Wii-Games dieses Jahres auf uns zu. Schon die kurzen Demo-Levels haben meine Vorstellungen eines Jump & Runs gesprengt. Was wird wohl das fertige Spiel anrichten?

WUCHTBRUMME Cooler Wassereffekt, Teil 2: Auch als Biene im Tiefflug ziehen wir den Hut vor dieser Wii-Grafikpracht. BILD: NINTENDO

KATHARINA REUSS
lässt sich einen Schnauzer wachsen.

Ich weiß noch genau, wie ich bei *Super Mario Bros.* für den SNES fieberhaft alle geheimen Levels finden wollte und nicht eher aufgegeben habe, bis ich das ganze ellenlange Game durch hatte. Ich hoffe, dass *SMG* es schafft, mich genauso in den Bann zu ziehen wie seine prominenten Vorgänger. Allerdings mache ich mir in der Hinsicht keine großen Sorgen. Nintendo hat in der spielbaren Version gezeigt, dass es Mario immer noch faustdick hinter den Ohren hat und selbst vor modischen Neuerungen nicht zurückschreckt (ich sage nur: das Bienenkostüm!). Eins ist sicher – auch *SMG* werde ich nicht eher aus der Hand legen, bis ich alle Geheimnisse gelüftet habe!

Taste drücken – ein zweiter Mitspieler kann sich also jederzeit ins Spiel einklinken und mit euch auf Sternenhatz gehen, ganz ohne Spielerfahrung. Klasse! Außerdem schallt der Lautsprecher bei jeder Berührung – das motiviert zum Weitersammeln. Und wozu das alles? Für 100 Glitzersteinchen winkt ein zusätzliches Leben. Mehr Details zu den Bildschirmanzeigen verraten wir euch in unserer Screenshot-Analyse.

KOPFÜBER DURCHS ALL

Ungewöhnlich ist in den ersten Spielminuten auch die Perspektive des Spiels: Da die Planeten allesamt Rundkörper sind, lauft ihr manchmal kopfüber durch die Galaxie – in unserem Test führte dies anfangs zu gelegentlichen Kopfverrenkungen. Bald entdeckten wir allerdings die Kamerafixierung: Drückt ihr die C-Taste des Nunchuks, rückt sich die Spielansicht „gerade": Dann seht ihr die Welt mit Marios Augen. Nach vielen Spielminuten schließen wir jetzt unsere Glupscher und träumen bis zum Release des Spiels von der Mario-Galaxie. Denn ihr könnt sicher sein: *Super Mario Galaxy* wird neben *Metroid Prime 3: Corruption* das Herbst-Highlight schlechthin. Wenn alles mit rechten Dingen zugeht, präsentieren wir euch schon in der nächsten N-ZONE den Test zum Mario-All-Krawall. Die Bob-ombs machen derweil die Raketenrampe zum Abschuss bereit. ■

VORSCHAU
SUPER MARIO GALAXY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-2
Termin:	16. November 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Die neuen Bilder und Spieleindrücke machen noch mehr Lust auf die finale Version. Hoffentlich enttäuscht uns Nintendo nicht bei der Langzeitmotivation!

RESIDENT EVIL

The Umbrella Chronicles

VIDEO AUF DVD

Alter Schrecken im neuen Gewand

Fakten

- 4 Steuerkonzepte, davon zwei für den Zapper
- Rail-Shooter mit Quick-Time-Events
- Spieldauer über 9 Stunden
- Neue Waffe: Samurai Edge
- Neues Setting: Winter-Raffinerie

KOMM, GEH WEG! Die teils grobflächig texturierten Zombies wanken oft in Kompaniestärke an – dann wird der Nahkampf unausweichlich. BILD: CAPCOM

HEISSER HERBST

AUTOR: FLORIAN BRICH

Nur wenige Serien in der Videospielgeschichte haben sich als derart zäh und langlebig erwiesen wie *Resident Evil*. Und Capcom setzt derzeit alles daran, auch die Wii-Besitzer mit einem neuen Schreckenskapitel zu versorgen. Die *Umbrella Chronicles* werden ein vollwertiges und eigenständiges Spielerlebnis, für das die Entwickler den reichhaltigen Schreckensfundus des Zombie-Zyklus schröpfen. Für die harte *Biohazard*-Fraktion in Japan reicht alleine das und der Umstand, dass frische Geheimnisse gelüftet werden sollen, um sich erfreut in den Zapper zu verkrallen. Wir haben für euch noch einmal jeden Infostein umgedreht, unsere letzten Spieleindrücke ausgewertet und sind so der erwarteten Wirkung der finalen Version auf der Spur. Bisher – und das schlägt sich auch in der Abwertung unserer Einschätzung nieder – ist der virtuelle T-Virus jedenfalls noch nicht so aggressiv, wie wir es uns wünschen würden. Wir haben uns in Vorversionen des Titels schon durch den Zug gekämpft, haben das Herrenhaus – den Ground Zero des verheerenden Outbreaks – mitsamt Garten durchwandert und sind durch die von Untoten überrannte Stadt gehetzt.

REISE MIT RUNDBLICK

Mittlerweile hat Capcom den Ausblick auf ein verschneites Fabrikgelände eröffnet, dessen Tanks, Steuerzentralen und Leiterkonstruktionen ebenfalls für knifflige Gefechtsmomente sorgen sollten. Obwohl der Rail-Shooter einige Weggabelungen enthält, verläuft das Spielgeschehen sehr linear. Das Umschauen mit dem Analogstick des Nunchuk-Teils hat sich jedoch als nützlicher erwiesen als bisher erwartet. Gerade um an wichtige Gegenstände wie Waffen oder Heilpflanzen zu kommen, müsst ihr diese Funktion häufig einsetzen. Da es vier verschiedene Steuerungsschemata geben wird, erwähnen wir hier nur kurz die Grundzüge. In der Regel haltet ihr eine Taste gedrückt und zeigt in die jeweilige Richtung, um Objekte aufzuheben. Der Nahkampf erfordert Tastendruck und Schütteln, das Nachladen haben wir durch eine Auf-und-ab-Bewegung der Zapper-Einheit bewerkstelligt. Das geht natürlich auch alles mit der Nunchuk-FB-Kombo.

BRENNST DU NOCH ODER FAULST DU SCHON?

Egal ob ihr mit Jill und Chris das Landhaus erforscht oder mit Rebecca und Billy eine gespenstische Zugfahrt erlebt, die Zombies kriechen bei diesem Schocker aus allen Ritzen. Eure wankenden Widersacher treten meist in großen Gruppen auf und versuchen, mit Gebrüll zum Kehlenbiss anzusetzen. Wir haben uns unter anderem halbtote Lokführer, Polizisten, Passanten im typischen Holzfällerhemd und andere missratene Experimente mit gezielten Schüssen vom Leib gehalten. Zwar ist die Munition der Pistole unbegrenzt, doch Schrotflinte, Sturmgewehr und Granaten sind rasch verschossen. Daher nutzt ihr einerseits explosive Gegenstände und andererseits die Pulsfunktion des Fadenkreuzes, um euer Überleben zu sichern. Letztere zeigt euch durch ein Aufflackern an, dass ihr eine Partie im Ziel habt, die den Vormarsch des Gegners stoppt. Und obwohl die Monster diverse Verwesungsgrade aufweisen und teils sogar kohlrabenschwarz heranstolpern, sind Kniescheiben, Schulterblätter und Köpfe immer gut zu erkennen. Allerdings mussten wir

ZELDA ZOMBIES ZAPPER

Nintendo hat die Weichen für den Zapper-Start gestellt. Die Japaner haben die Qual der Wahl und auch für die Amerikaner wird es eng.

Nach derzeitigem Stand wird Capcom in Japan am 15. November eine Limited Edition von *Umbrella Chronicles* mit dem Wii Zapper für umgerechnet ca. 55 Euro veröffentlichen. Ob das Bundle auch außerhalb Japans erhältlich sein wird, ist derzeit nicht bekannt. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt sollte auch das *Zelda*-Schießtraining mit der Pistolen-Peripherie seitens Nintendo erscheinen. In den USA erscheinen beide Titel ebenfalls zeitgleich. Hier können die Wii-Spieler ab dem 19. November entweder mit Link die Armbrust spannen oder die Zombies ins Fadenkreuz nehmen.

SCHRECKENSHORT Graf Dracula hat sein transsilvanisches Schloss, die Umbrella Corporation eine entlegene Industrieanlage in winterlicher Umgebung. BILD: CAPCOM

KÖTER-ALARM Die agilen Hunde zählen zu den Gegnern, die besonders schwer anzuvisieren sind. BILD: CAPCOM

beim Probespielen feststellen, dass sich das Fadenkreuz nur sehr träge über den Schirm manövrieren ließ. Gerade kleinere Störenfriede wie Raben, Hunde oder auch Schlangen könnt ihr deshalb nur schwer wegklicken. Über diesen bedenklichen Frustfaktor kann hoffentlich die Gruseldichte der Endversion hinweghelfen.

BANGES WARTEN

Zerstörbare Umgebungen, maximale *Resident Evil*-Atmosphäre und knarzende Soundeffekte halten *Resident Evil Umbrella Chronicles* zwar nach wie vor auf unserer Liste der von der Redaktion am stärksten herbeigesehnten Titel. Doch die angespielten Vorversionen blieben optisch deutlich hinter dem zurück, was euch die Screenshots auf diesen Seiten suggerieren. In aller Deutlichkeit: Wenn Capcom nicht noch gehörig Grafikpolitur auf diesen Action-Sarg aufträgt, wird der Spielspaß schon nach wenigen Stunden zu Grabe getragen. Immerhin ist die Parade der Boss- und Zwischengegner, zu denen Taranteln, ein Hai, der Tyrant und ein biestiger Erdwurm zählen, recht beeindruckend. Positiv sind uns zudem die Tempowechsel bei den Gegneranimationen und die krasse Sprachausgabe aufgefallen. Gerade eure virtuelle Begleiterin heult immer wieder panisch los, wenn die nächste Horde heranwankt. ■

UNENDLICH Links oben erkennt ihr, dass es mit eurer Standardknarre keine Munitionsprobleme gibt. Das Fadenkreuz pulsiert, wenn ihr kritische Punkte anpeilt. BILD: CAPCOM

WINTERZEIT Eure Helden tragen natürlich das passende Outfit für den Kälteeinsatz. BILD: CAPCOM

VORSCHAU
RE: UMBRELLA CHRONICLES

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Spieler:	1-2
Termin:	30. November 2007
Web:	www.residentevil.com

EINSCHÄTZUNG ★★★½

Brettharte Wii-Zapper-Action, deren grafische Schwächen bis zur finalen Fassung jedoch noch behoben werden müssen

HEISSER HERBST

Guitar Hero III: Legends of Rock

Macht die Zöpfe auf und nehmt die Mützen ab, Guitar Hero III will euch bangen sehen!

Fakten

- Der Controller ist Gibsons legendärem Les-Paul-Modell nachempfunden
- Kabellose Gitarre
- Wii-Lautsprecher wird unterstützt
- Online-Modus verfügbar
- Über 70 Rock-Hymnen

EXKLUSIV Die N-ZONE durfte als einziges deutsches Magazin mit Guitar Hero III abrocken. BILD: N-ZONE

AUTOR: KATHARINA REUSS

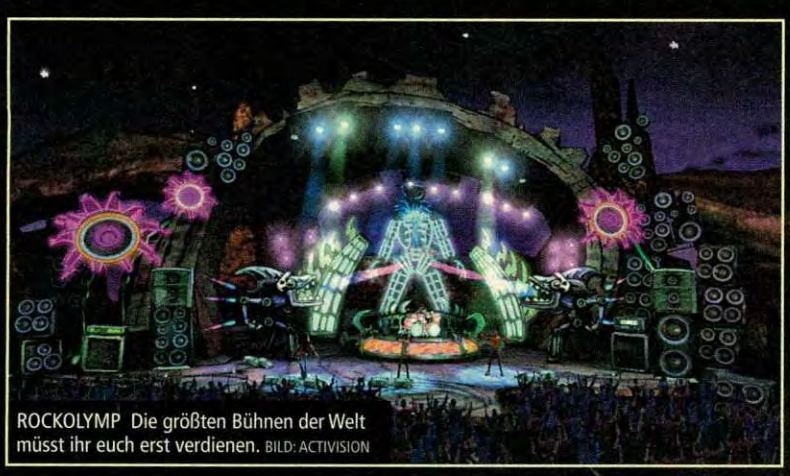
Habt ihr das Zeug zum Rock-Gott? Bald gibt es einen einfachen Weg, das herauszufinden – im November erscheint *Guitar Hero III* für die Wii mitsamt einem stylischen Gitarrencontroller. Auf diesem prangt sogar das originale Gibson-Logo, was alle, die sich bislang keine echte Les Paul leisten konnten, freuen dürfte. Wir haben als einziges deutsches Magazin die Wii-Version Probe gespielt und liefern euch die ersten Eindrücke des Herbst-Hits!

LASST DIE FINGER SAUSEN

Das Gameplay, das sich schon in den Vorgängern bewährt hat, ist größtenteils gleich geblieben. Auf dem ablaufenden Griffbrett werden die farbigen Töne angezeigt, die ihr möglichst fehlerfrei nachspielen solltet. Je nach Schwierigkeitsgrad kommen akkordähnliche Figuren und ein erhöhtes Tempo hinzu, was selbst erfahrene Saitenprofis ins Schwitzen bringt. Je genauer ihr die Töne trefft, desto mehr Glühbirnen eures Amps ladet ihr elektrisch auf und desto mehr Punkte sackt ihr für eure Performance ein. Vorsicht – ist das Publikum mit eurem musikalischen Talent unzufrieden, kann euer Gig schneller vorbei sein, als ihr „Gitarrengott" sagen könnt. Die bekannte „Star Power" aktiviert ihr wie gewohnt, indem ihr den Hals eures Gitarrencontrollers wie ein Rockstar nach hinten reißt. Super: Am Wii-Controller ist sogar ein Jammerhaken angebracht, der eure Gitarre herrlich zum Weinen bringt. 70% der enthaltenen Songs sind übrigens Originale, die restlichen solide nachgespielt. Auch wer noch nie ein Saiteninstrument in Händen gehalten hat, verzeichnet bald erste Erfolge und trennt sich nur äußerst ungern vom Umhänge-Controller.

PARTYTIME

Ihr habt musikbegeisterte Freunde? Dann liefert euch ein heißes Battle, indem ihr eine zweite Gitarre kabellos mit der Wii verbindet, oder meistert die schwersten Songs im Koop-Modus. Wer sich nach überregionaler Konkurrenz sehnt, wird online fündig. Dort könnt ihr euren

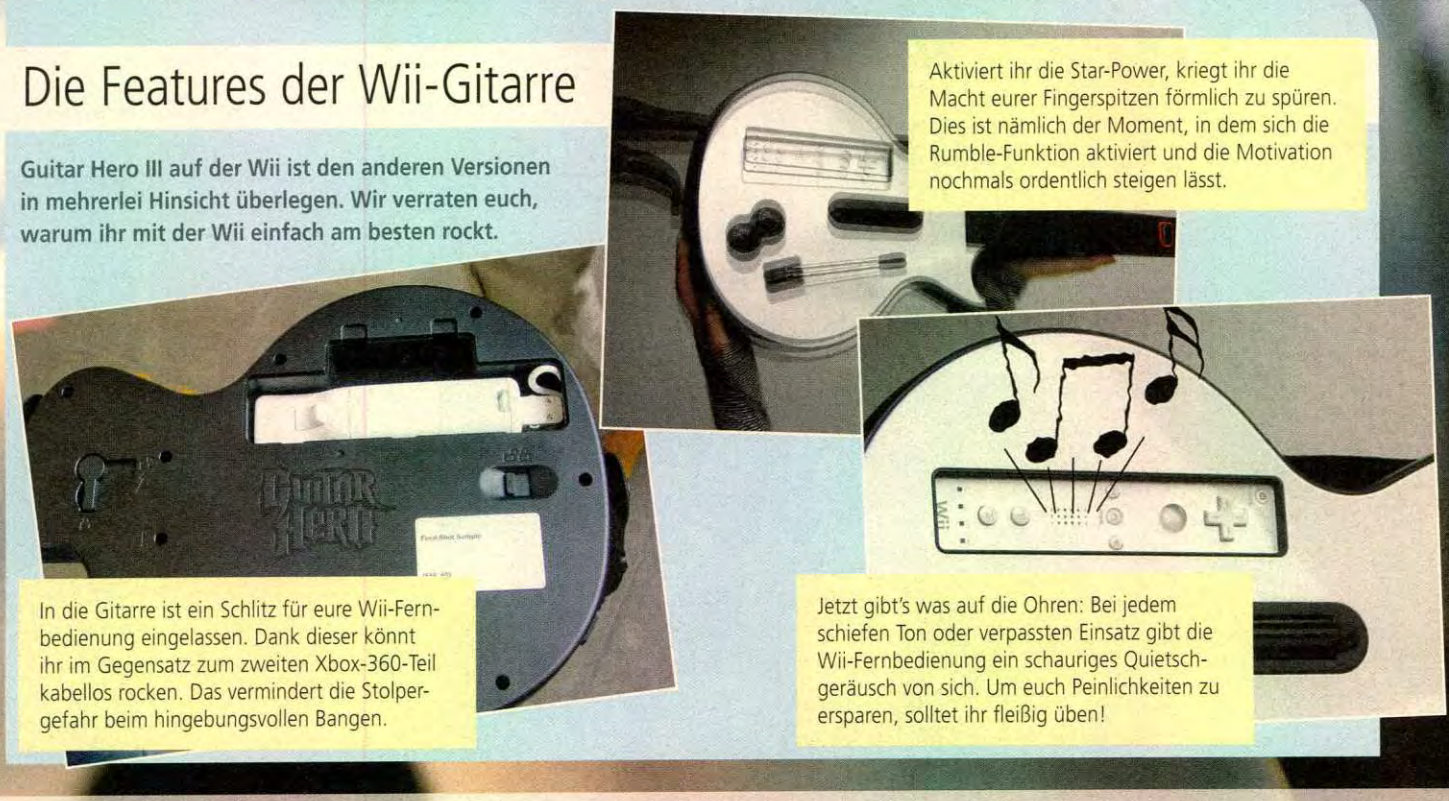


ROCKOLYMP Die größten Bühnen der Welt müsst ihr euch erst verdienen. BILD: ACTIVISION

ROCKPOWER Indem ihr korrekt und im Takt anschlagt, lädt sich euer Rock-Barometer auf. BILD: ACTIVISION

Die Features der Wii-Gitarre

Guitar Hero III auf der Wii ist den anderen Versionen in mehrerlei Hinsicht überlegen. Wir verraten euch, warum ihr mit der Wii einfach am besten rockt.



Aktiviert ihr die Star-Power, kriegt ihr die Macht eurer Fingerspitzen förmlich zu spüren. Dies ist nämlich der Moment, in dem sich die Rumble-Funktion aktiviert und die Motivation nochmals ordentlich steigen lässt.

In die Gitarre ist ein Schlitz für eure Wii-Fernbedienung eingelassen. Dank dieser könnt ihr im Gegensatz zum zweiten Xbox-360-Teil kabellos rocken. Das vermindert die Stolpergefahr beim hingebungsvollen Bangen.

Jetzt gibt's was auf die Ohren: Bei jedem schiefen Ton oder verpassten Einsatz gibt die Wii-Fernbedienung ein schauriges Quietschgeräusch von sich. Um euch Peinlichkeiten zu ersparen, solltet ihr fleißig üben!

Rockfaktor mit dem anderer angehender Gitarrenstars messen und internationale Statistiken einsehen. Außerdem stehen neue Songs, Grafiken und andere Gimmicks zum Download für eure virtuellen Alter Egos bereit. Sollte gerade kein weiterer Saiteninstrument-Fan zur Hand sein, dann nehmt euch einfach den Story-Modus vor. Eure kümmerliche Garagenband möchte schließlich den Rock-Olymp erklimmen! Anfangs stehen euch nicht alle der 70 Songs, die auf der fertigen Version enthalten sein werden, zur Verfügung. Von gefüllten Stadien könnt ihr am Anfang eurer Karriere ebenfalls nur träumen. Die ersten Gigs werden eher an bescheidenen Locations stattfinden. Auf jeden Fall ist für jeden Geschmack etwas in *Guitar Hero* vertreten, von härteren Kalibern wie In Flames bis zu ewigen Klassikern wie Guns N' Roses. Sogar ein echter „Guitar Hero" hat höchstpersönlich einen exklusiven Song für das Spiel komponiert. Die Rede ist von Slash, dem legendären zylindertragenden Ex-Gitarristen von Guns N' Roses, den ihr übrigens auch als Charakter anwählen könnt.

ROCKEN WIE DIE GÖTTER

Nicht nur die Spielmechanik von *Guitar Hero* ist wunderbar, auch die Aufmachung kann auf der Wii überzeugen. Von humorvollen Proberaumweisheiten à la „Benutze nie selbstgemachte Pyrotechnik" bis hin zur stylischen Grafik stimmt einfach alles. Die Optik ist gelungen und besticht durch die abgefahrenen Charaktere. Vom nietenbesetzten Metaller bis zur sexy Rock-Göre steht euch ein ganzer Haufen Hardrock-Gesellen zur Verfügung. Kurz gesagt: *Guitar Hero III* rockt! ■

VORSCHAU

GUITAR HERO III: L.O.R.

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Activision
Entwickler:	RedOctane
Spieler:	1-2
Termin:	22. November 2007
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Um es mit den Worten der Ärzte zu sagen: Guitar Hero III ist ganz und gar nicht unrockbar, sondern verleitet euch, die Lautstärke aufzudrehen!

PUNK Euren Gitarristen wählt ihr ganz nach persönlichem Geschmack aus. BILD: ACTIVISION

DÜSTER Ein typischer schwarz-weiß-geschminkter Metaler darf natürlich auch nicht fehlen. BILD: ACTIVISION

Thrillville: Verrückte Achterbahn

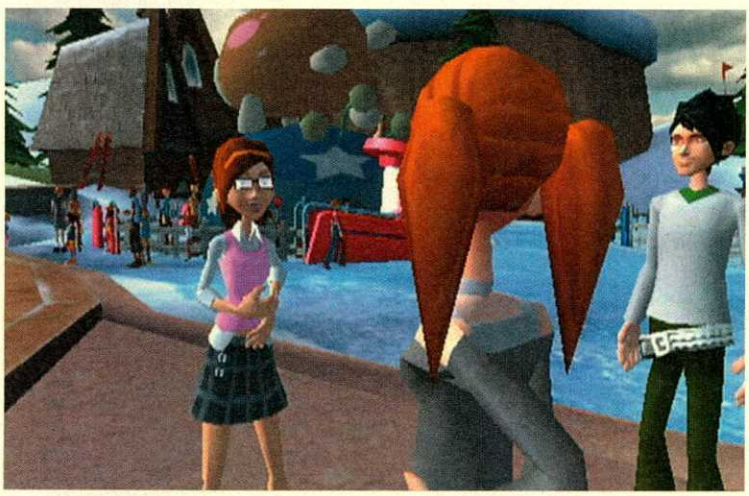
HEISSER HERBST

Fakten

- 20 Achterbahnen
- 34 Minispiele mit verschiedenen Levels spielbar
- 5 Parks mit 15 Themen verfügbar
- 100 Missionen mit 34 Mehrspieler-Parks

So macht Achterbahnfahren Spaß: In Thrillville müsst ihr keine Angst vor plötzlicher Übelkeit haben!

ABGEFAHREN Je waghalsiger die Achterbahnen, umso beliebter ist euer Freizeitpark. BILD: ACTIVISION



UNTER VIER AUGEN Im Gespräch mit euren Parkbesuchern erfahrt ihr, wo noch nachgebessert werden muss. BILD: ACTIVISION

HALS ÜBER KOPF Bei dieser Achterbahn werden die Waggons von den oberen auf die unteren Schienen abgesetzt. BILD: ACTIVISION

AUTOR: KATHARINA REUSS

Der Traum vom eigenen Achterbahnenpark rückt einen Schritt näher: In *Thrillville: Verrückte Achterbahn* plant und erstellt ihr euren persönlichen Vergnügungspark. Das Konzept kommt euch bekannt vor? Ja, aber bestimmt nicht in dieser Form!

KEINE TROCKENE SIMULATION

Eines ist sicher: Eine typische Wirtschaftssimulation ist *Thrillville* auf keinen Fall. Dies zeigt sich schon an der Tatsache, dass ihr euren Charakter erst mal von der Frisur bis zum Schuhwerk gestalten dürft. Habt ihr euch entschieden, lasst ihr ihn schließlich auf einen Freizeitpark los – euren Freizeitpark! Anstatt in der unpersönlichen Draufsicht läuft euer Protagonist höchstpersönlich in der Third-Person-Perspekteive durch die staunenden Besuchergruppen und kann sogar selbst in die Fahrgeschäfte steigen. Redet ihr mit den Gästen eures Parks, findet ihr heraus, wo es noch hapert. Euer Ziel sollte es sein, einen möglichst hohen WHOA-Faktor zu erzielen. Was man darunter versteht, sollte klar sein: Lasst euren Gästen die Münder offen stehen, wenn sie eure waghalsigen Achterbahnkonstruktionen erspähen! Richtet ihr euch nach den Wünschen der Besucher, solltet ihr bald ein stattliches Kapital euer Eigen nennen.

BAU DIR DEINE ACHTERBAHN!

Wer in Spielen wie *Rollercoaster Tycoon* daran verzweifelte, eine Achterbahn zu bauen, deren Ende auch tatsächlich mit dem Anfang verbunden war, atmet jetzt auf: In *Thrillville* gibt es einen äußerst nützlichen Assistenten, der euch die angefangene Achterbahn per Knopfdruck fertigstellt. Und zwar – der virtuelle Geldbeutel freut sich – auf dem einfachsten, kostengünstigsten Weg. Dies soll jedoch nicht den Eindruck erwecken, Achterbahnen in *Thrillville* zu bauen, sei schwer. Mit der Wii-Fernbedienung bestimmt ihr die Schräglage und die Steigung beziehungsweise das Gefälle des Streckenverlaufs. Das Nunchuk dient dazu, die Sicht zu verändern. Wer's ganz genau wissen will, zoomt mit dem 1-Button der Wii-FB näher an das Geschehen heran.

GANZ SCHÖN HEISS Es stehen euch verschiedene Parkthemen zur Verfügung, hier seht ihr die Wüstenlandschaft. BILD: ACTIVISION

IMMER MIT DER RUHE Vom Minigolfplatz aus seht ihr die waghalsige Achterbahn. BILD: ACTIVISION

VOLLGAS VORAUS Nicht nur Achterbahnen bereichern das Freizeitangebot eures Parks. BILD: ACTIVISION

INTERVIEW mit Sarah Miller

≫ Es war eine Herausforderung! ≪

Sarah Miller von Activision hat uns die Fragen zu Thrillville, die uns auf den Nägeln brannten, ausführlich beantwortet. Doch lest selbst!

Man baut in *Thrillville* Achterbahnen, indem man mit der Wii-Remote in verschiedene Richtungen deutet. Wie schwer war es, diese intuitive Form der Steuerung zu entwickeln?
Es war auf jeden Fall eine Herausforderung, die Steuerung mit der Wii-Fernbedienung richtig hinzukriegen. Wir probierten verschiedene Ansätze aus, bevor wir uns für die jetzige Variante entschieden haben. Das Kontrollschema, das wir jetzt haben, geht so leicht und ohne jegliche Anstrengung von der Hand, dass wir gar nicht glauben können, jemals etwas anderes in Erwägung gezogen zu haben!

Was sind Ihre Lieblingsattraktionen in *Thrillville* und wie funktionieren sie?
Die WHOA-Achterbahnen sind meine konkurrenzlosen Lieblinge. Sie stellen eine völlig neue Gattung von Achterbahnen dar, die wir extra für *Thrillville* entworfen haben. Wenn ihr eine Achterbahn plant, könnt ihr spezielle WHOA-Teile einbauen. Diese bestehen zum Beispiel aus Feuerringen, Lücken, über die eure Wägen springen und vielen anderen verrückten Einfällen, die man im echten Leben niemals so umsetzen könnte.

Haben Sie als Kind je davon geträumt, einmal Achterbahnen zu entwerfen? Wie haben Sie sich gefühlt, nachdem Sie entschieden haben, *Thrillville* zu entwickeln?
Unser Team von Frontier Development in Großbritannien ist voll mit Achterbahn-Fans! In der Vergangenheit haben sie eng mit echten Achterbahn-Designern zusammengearbeitet, um einen Einblick in die Arbeit zu bekommen. Das Spiel hat es uns erlaubt, unsere inneren Designer zum Vorschein kommen zu lassen. Eine der unterhaltsamsten Aufgaben war es, echte Achterbahnen anzuschauen und zu überlegen, wie wir sie noch furchteinflößender gestalten könnten.

Gibt es noch irgendwelche Entwickler-Anekdoten, die Sie unseren Lesern mitteilen möchten?
Es gab ein paar lustige Bugs im Verlauf des Projekts. Bei dem Minsipiel, bei dem man Bälle in vorgegebene Löcher werfen muss, war die Steuerung falsch herum; bei einem Wurf nach rechts flog der Ball nach links und umgekehrt. Das war wirklich eine Herausforderung fürs Gehirn, das Spiel auf diese Weise zu spielen und viele Punkte zu machen, doch Spaß hat es auch gemacht.

ACTION UND THRILL IM VILLE

Um euren Gästen Freudenschreie während der Fahrt zu entlocken, solltet ihr die Strecke aufregend gestalten. Wie wär's mit einem Feuerring, den die Achterbahnwägen passieren? Kein Problem! Mit dem Z-Trigger ruft ihr ein kreisrundes Menü auf, das euch allerhand Nervenkitzel bereitende Gimmicks für euren Streckenverlauf anbietet. Steht ihr vor der vollendeten Achterbahn, gönnt ihr euch sicherlich als Erstes das Vergnügen, mit ihr zu fahren. Ihr deutet auf das Fahrgeschäft und wählt die Option „Fahren", um einzusteigen und hautnah den WHOA-Effekt zu erleben. Alternativ könnt ihr auch bei jeder Attraktion ein spezielles Minispiel spielen. Die Bandbreite erstreckt sich über 2D-Beat-'em-Ups bis hin zum typischen Weltraum-Shooter. Für Kurzweil dürfte in eurem Park also gesorgt sein! Aber noch ist der Besuchermagnet wegen Renovierung geschlossen – die Eröffnung findet am 19. Oktober statt. ■

VORSCHAU

THRILLVILLE: V.A.

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Frontier Developments
Spieler:	1-?
Termin:	19. Oktober 2007
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Bunt, turbulent und im wahrsten Sinne des Wortes abgefahren. Wir erwarten einen WHOA-Effekt!

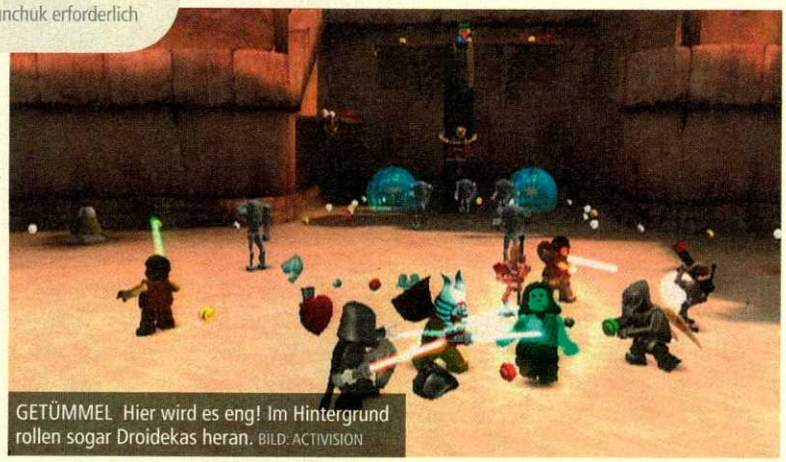
HEISSER HERBST

Lego Star Wars: Die komplette Saga

Fühle die Macht der kleinen bunten Plastiksteine!

Fakten

- Kein bloßes Remake der ersten Teile
- Über 120 spielbare Charaktere
- Zum Schlagen drückt ihr B …
- … oder schwingt die Wii-FB!
- Nunchuk erforderlich



GETÜMMEL Hier wird es eng! Im Hintergrund rollen sogar Droidekas heran. BILD: ACTIVISION

ZISCH Euer Freund, das Laserschwert leistet euch treue Dienste. BILD: ACTIVISION

AUTOR: KATHARINA REUSS

Nunmehr ist es 30 Jahre her, seit Luke, Leia, Chewbacca und all die anderen uns das erste Mal im Kino begegnet sind. Anlässlich dieses beeindruckenden Jubiläums könnt ihr nun erstmals alle sechs Leinwandhits hintereinander in einem Zug durchzocken – was euch allerdings einiges an Zeit und Köpfchen kosten wird.

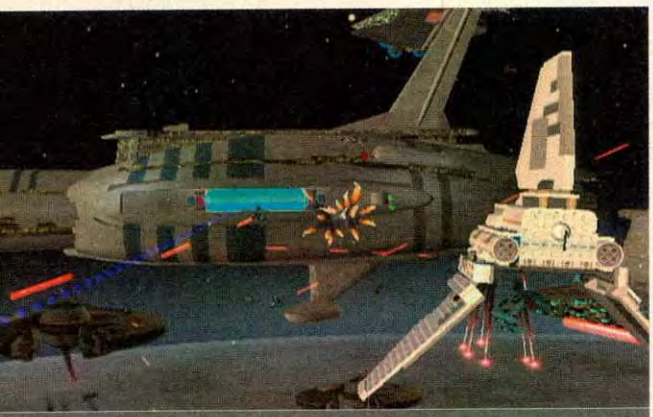
DENK-MAL

Die Hintergrundgeschichte dürfte den eingefleischten *Star Wars*-Fans ohnehin von A bis Z bekannt sein. Die vorbestimmten Story-Pfade werdet ihr natürlich nicht verlassen – auch wenn dies leidenschaftlichen Imperium-Anhängern vermutlich nicht gefällt. Nichtsdestotrotz wird das altbekannte Muster um den Kampf Gut gegen Böse hin und wieder durch humoristische Einlagen der Lego-Figürchen unterbrochen. Jar-Jar-Binks schnuppert auf der Wii beispielsweise lieber an Blumen, als vor der Droiden-Armee davonzulaufen. Die Reihe glänzt seit jeher durch charmante Aufmachung und kreative Spielmechanik – das ist im neuen Teil nicht anders.

MIT KOPF UND VERSTAND

Die Rätsel sind noch etwas ausgefeilter als zuvor, doch diesmal ist jede Figur in der Lage, aus herumliegenden Teilen Schalter und andere hilfreiche Dinge zusammenzubauen. Wer nicht sorgfältig den richtigen Charakter zur richtigen Zeit einzusetzen vermag, der kommt nicht weit. Besonders knifflig wird es, wenn ihr alle verborgenen goldenen Legosteine finden und somit

MUSTAFAR Anakin und Obi-Wan hüpfen grazil über kochende Lava. BILD: ACTIVISION



CHICKEN WING Stürzt euch in wilde Weltraumschlachten und zeigt den Imperialen, wo der Hammer hängt. BILD: ACTIVISION

Cheats freischalten wollt. Frustrierend fällt *Lego Star Wars* trotzdem erfreulicherweise nicht aus.

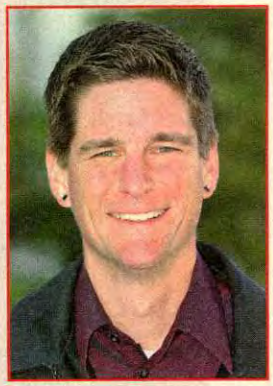
WII-FB-DUELLE

Um euer Lichtschwert zu zücken, betätigt ihr einfach den B-Trigger. Schon seid ihr bereit, herannahende Droiden und Sith-Lords in ihre sprichwörtlichen Einzelteile zu zerlegen. Am meisten Spaß macht es aber nach wie vor, die Umgebung mit einem eleganten Lichtschwertschwung komplett zu zerstören und so ordentlich Geld einzusacken. Von diesem könnt ihr neue Charaktere, Raumgleiter und Körperteile zum Bauen eurer eigenen Spielfigur kaufen. Eine weitere Neuerung: Endlich könnt ihr trilogienübergreifende Personen erstellen. Die Macht hingegen nutzt ihr auf dem Z-Trigger des Nunchuk, Personen wechselt ihr mit C. Alles in allem ist die Steuerung gut gelungen und schnell erlernt. Die Rumble-Funktion wird sogar beim Einsetzen der Macht ausgelöst. Das macht Spaß wie eh und je, egal, ob man gefährliche Machtblitze verteilt oder lieber Stormtrooper verwirrt. Durch den Koop-Modus könnt ihr, falls ein Mitspieler vorhanden ist, um einiges zügiger die Levels durchkämmen. Denn die KI eures Partners ist meist etwas bescheiden. Das Spielempfinden wird dadurch allerdings nur minimal getrübt. Die Grafik gibt sich wenig beeindruckend, doch von einem Spiel, das komplett aus Legosteinen zusammengesetzt ist, erwarten wir auch keine optischen Quantensprünge. *Lego Star Wars* lebt von seinem Charme und dieser wird auch von der Grafik übermittelt. Wir freuen uns schon auf epische Lichtschwertkämpfe und selbstgebaute Charaktere wie Jar-Jar-Leia oder Han Yoda! ■

INTERVIEW mit Shawn Storc, Produzent

≫ Keine bloße Compilation! ≪

Shawn Storc, der ausführende Produzent von Star Wars: die komplette Trilogie, stand uns Rede und Antwort zum neuen Lichtschwert-Hit aus dem Hause LucasArts. Besonders gingen wir dabei auf die innovative Steuerung ein.



Wie wird die Steuerung der Lichtschwerter ausfallen? Bitte beschreiben Sie uns, wie die Wii-Remote im Kampf genutzt wird.
In *Lego Star Wars: die komplette Trilogie* seid ihr zum ersten Mal in der Lage, die Wii-Fernbedienung wie ein Lichtschwert zu schwingen (und wir versprechen, es wird nicht das letzte Mal sein!). Wenn ihr möchtet, könnt ihr das Spiel auch komplett durchspielen, ohne mit der Wii-Remote zu schlagen … aber wie viel Spaß macht das schon? Wenn ihr die Remote wie ein Lichtschwert schwingt, könnt ihr schneller Combos auslösen, die Angriffe sind leichter zu steuern und verursachen mehr Schaden, als wenn ihr einfach die Knöpfe drücken würdet – ihr hört sogar den Sound des Lichtschwertes aus dem Mikrofon des Controllers!

Was für Neuerungen können Spieler erwarten, die bereits die Prequels zu *Lego Star Wars: die komplette Saga* besitzen?
Abgesehen vom völlig neuen Spielgefühl, das einem die Steuerung bietet, haben wir noch ein paar weitere Neuerungen vorgenommen und beide Trilogien zu einem Spielerlebnis zusammengefasst – dies ist immerhin das erste Mal, dass ihr alle sechs *Star Wars*-Filme in einem Game zocken könnt. Ihr könnt außerdem neue Charaktere, ein paar neue Levels sowie überarbeitete Fluglevels erwarten. Zusätzlich haben wir einige Neuerungen im Gameplay vorgenommen – jetzt ist jeder Charakter in der Lage, zu bauen und in oder aus Fahrzeugen zu springen. Auf jeden Fall handelt es sich nicht um eine bloße Compilation!

Wird die Wii-Version die 16:9- oder 480p-Auflösung unterstützen? Auf welche anderen Neuerungen sind Sie noch stolz?
Die Wii-Version wird den 16:9- und 480p-Modus unterstützen. Zusätzlich zur Möglichkeit, den Controller wie ein Lichtschwert zu schwingen, könnt ihr außerdem gleichzeitig den Nunchuk benutzen, um schneller zu bauen. Bewegt einfach beide Controller rauf und runter, so wie eure Figur auf dem Bildschirm, und schaut ihr zu, wie sie in einem nie zuvor dagewesenen Tempo baut!

Wird die Wii-FB das typische „wooosh" der Lichtschwerter erzeugen?
Ja, die Wii Remote wird auf jeden Fall den Lichtschwertsound wiedergeben!

VORSCHAU
LEGO STAR WARS: D.K.S.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	TT Games
Spieler:	1-2
Termin:	06. November 2007
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Ein paar Macken hat die Grafik zwar noch, aber spielerisch fällt die komplette Saga noch unterhaltsamer aus als die Vorgänger.

MARITIMER ZOO Mit der Wii-Fernbedienung könnt ihr die Fische sogar streicheln. BILD: NINTENDO

BRIEFING Vor einem Tauchgang besprecht ihr an Bord eure Mission. BILD: NINTENDO

FISCH-FIBEL Mehr als 250 Glitschetierchen sind im Spiel enthalten. Trefft sie alle! BILD: NINTENDO

GEBÄRDENSPRACHE Tja, wenn man unter Wasser bloß sprechen könnte … BILD: NINTENDO

HEISSER HERBST

Fakten

- Von den Machern von Street Fighter EX (Arcade, 1996)
- Missionsbasierte Unterwasser-Simulation
- Wird nur mit der Wii-FB gespielt
- In Japan am 2. August als Forever Blue erschienen
- Eigene MP3-Tracks via SD Card abspielbar
- Online-Chat-Funktion mit Wortbausteinen

Endless Ocean

Heißer Herbst im kühlen Nass: Taucht hinaus in die Weiten des Pazifiks!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Er zwickt und zwackt zwar ganz fürchterlich, aber für euch haben wir uns den hautengen Neopren-Anzug übergestreift und wagen uns ins Wii-Aquarium von *Endless Ocean*. Das Spiel sagt euch nichts? Möglicherweise ist euch die Tauchsimulation noch als *Forever Blue* bekannt. Am 9. November erscheint der Ozean-Entdeckungstrip endlich in Europa, den Vertrieb übernimmt Nintendo. Wir sind mit einem Bauchklatscher ins Weltmeer gesprungen.

DELFINTHERAPIE

Endless Ocean entführt euch in die Tiefen des südpazifischen Ozeans, wo ihr viele kleine Unterwassertierchen kennenlernt. Neben allerhand glitschigem Kleinvieh trefft ihr auch Delfine, bergt Schätze und haltet die maritime Flora und Fauna mit eurer virtuellen Kamera fest. Das Schiff ist gleichzeitig euer Stützpunkt: Dort bereitet ihr eure weiteren Tauchgänge vor, kleidet euch neu ein und stimmt euch auf die neuen Missionen ein. Wenn euch die chilligen Musikstücke des Spiels nicht gefallen, spielt ihr einfach eure Lieblingslieder von der SD Card ab – so wie es *Excite Truck* Anfang des Jahres vormachte. Auch die Wi-Fi Connection wird unterstützt: Ihr könnt eure Freunde besuchen und euch mit vorgegebenen Wortbausteinen mit ihnen unterhalten. Ein richtiger Chat wäre uns zwar lieber gewesen, aber wenigstens muss man sich so nicht lange mit dem Tippen aufhalten. Getaucht wird ausschließlich mit der Fernbedienung: Ihr haltet den B-Trigger gedrückt und zeigt mit der Wii-FB an die Stelle, wohin euer Taucher schwimmen soll. Mit der Minus-Taste wechselt ihr in den Autopilot-Modus, um euch gemütlich zurückzulehnen und dabei zuzusehen, wie sich die Schwimmflossen rhythmisch hin- und herbewegen. Das verstehen wir unter Relaxen!

PROBIER'S MIT GEMÜTLICHKEIT!

Sowieso ist Gemütlichkeit das große Stichwort: Zwar gibt es vorgegebene Missionsziele im Spiel, doch das Spiel ist vielmehr eine Therapie für die Sinne: Schnuppert bei euren Tauchgängen das Gefühl von Freiheit, lauscht dem Meeresrauschen und lasst euch von der Atmosphäre gefangen nehmen – dann verspricht *Endless Ocean* einen sprichwörtlich heißen Herbst im kühlen Nass! ■

VORSCHAU
ENDLESS OCEAN

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Arika
Spieler:	1
Termin:	9. November 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Taucht mit dieser Unterwasser-Simulation in den südpazifischen Ozean ab und trefft mehr als 250 glitschige Meeresbewohner. Relax-Effekt inklusive!

HUNGER! Na, worauf hat das Langohr Appetit? BILD: N-ZONE

GROOVY Die Musik-Stages werden immer wieder von Tanzeinlagen aufgelockert. BILD: N-ZONE

Fakten

- 36 Minispiele in 6 Regionen
- Darunter 6 Song-Einlagen
- 60 Zubehör-Items zur Verschönerung der Rabbids
- Etwa ein Drittel der Minigames per Game-Sharing übertragbar
- Nehmt eure eigene Rabbid-Stimme auf!

Rayman Raving Rabbids 2

HEISSER HERBST

Hasen-Alarm bei der N-ZONE! Wir durften den verrückten DS-Kaninchenstall Probe spielen.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Sie sind nicht besonders helle, doch das Ego der Rabbids ist beachtlich. Sie planen nichts Geringeres als die Weltherrschaft und dazu imitieren sie uns Menschen auf der ganzen Welt. Da die kleinen Langohren halt etwas doof sind, erledigen sie alltägliche Dinge schön schräg und sehr lustig. Auf dem DS erlebt ihr diese Momente in Form von Minispielen für bis zu vier Spieler, ganz im Stile der Wii-Fassung.

HASE NACH WUNSCH

In sechs Regionen auf dem ganzen Planeten hat sich die Hasenbrut breitgemacht und ihr müsst ihnen zeigen, was ein richtiges Langohr ist. Euren Spielcharakter – ein kleiner süßer Rabbid – dürft ihr nach Belieben gestalten und damit unverwechselbar machen. Insgesamt 60 Items lassen sich freischalten, darunter verschiedene Kostüme, Perücken und Gegenstände. Außerdem dürft ihr das Häschen mit dem Stylus bemalen. Wir schufen uns ohne großen Aufwand einen Rabbid mit Clowns-Gesicht, einer blonden Haarpracht und einem Smiley auf dem Bauch – nicht schön, aber unverwechselbar!

DIE SPIELE HABEN BEGONNEN

Spielerisch serviert euch *Rayman Raving Rabbids* 30 Minigames und sechs Musik-Einlagen. Die Spiele nutzen den Stylus auf recht kreative Art und Weise. In einem Spiel müsst ihr durch Kreisbewegungen Möhren kauen und im richtigen Moment den Stylus vom Touchscreen nehmen, um eurem Kneipen-Nachbarn in die Limo zu spucken. Erwischt er euch, haut er euch k.o. – etwa mit einem Kühlschrank. Spaß verspricht auch das Handy-Game, bei dem ihr einfach laut ins Mikro plappert, damit die Rabbids im Kino das Handy zücken. Kommt jedoch der Vorführer herein, müsst ihr sofort still sein, sonst bekommt ihr seinen Ärger zu spüren.

RABBIDS ROCKEN

Bei den Musikeinlagen ist jeder Mitspieler für ein Instrument verantwortlich und tippt im richtigen Moment einen von vier Lautsprechern an. Das erinnert ein wenig an *Dance Dance Revolution*, konnte uns aber nicht wirklich vom Hocker hauen. Das lag auch daran, dass diese Sequenzen viel länger dauern als die restlichen Minigames. Die sind meist in unter

PFUI BÄH! Hier spuckt ihr eurem Bar-Nachbarn in die Limo. BILD: N-ZONE

einer Minute vorbei und bleiben so frisch und spritzig. Wir sind noch ein wenig skeptisch, ob das Spielepaket lange motivieren kann. Manche Spiele sind gar zu einfach – etwa das Rodeo, bei dem ihr einfach den Stylus in der angezeigten Richtung bewegt.

GENIALER HUMOR

Der kranke Rabbid-Humor sorgt jedoch für manchen Grinser. Das Barkeeper-Game ist etwa eher simpel: Ein Hase ordert nacheinander mehrere Speisen und ihr tippt schnell auf dem Touchscreen das richtige Essen an. Mit der Zeit werden die Hinweise der Gäste kryptischer und das Spiel schwerer – klingt nicht wirklich spannend, oder? Aber ihr solltet sehen, wie sich die kleinen Gäste benehmen. Es ist brüllend komisch, wenn man zu lange braucht und die hungrigen Rabbids auf ihren Mund zeigen oder ganz verzweifelt ihren Kopf auf den Tresen schlagen. Aber genialer Humor allein wird nicht reichen, das Spiel zum Hit zu machen. Wir sind gespannt, wie viel Substanz das komplette Minispielpaket haben wird. Bis dahin essen wir ordentlich Möhren. Die sind gut für die Augen und man kann durchgedrehte Kaninchen prima damit besänftigen. ■

INTERVIEW mit Houssemeddine Belkhouja

≫ Knöpfe werden nicht gedrückt ≪

Houssemeddine Belkhouja arbeitet als Producer für das neue DS-Rayman-Spiel bei Ubisoft Casablanca. Für N-ZONE beantwortete er einige Fragen zum Spiel.

Das erste *Rayman Raving Rabbids* für DS war ein Hüpfspiel und kein Partygame. Wieso wird Teil 2 der Wii-Version so viel ähnlicher?
Das erste *RRR* war der Wii-Version nicht treu und hat die Spieler verwirrt, die ein Partygame mit Rabbid-Humor erwartet haben. Wir fanden heraus, dass der DS die perfekte Plattform für tolle Partyspiele ist, denn man kann viele Sachen mit Mikrofon und Stylus anstellen.

Anders als die Wii hat der DS keine Bewegungssensoren. Wie wollt ihr das Wii-Spielgefühl also auf den DS transportieren?
Wir nutzen ausschließlich Stylus und Mikrofon, Knöpfe werden nicht gedrückt. Wir haben brandneue Spielideen speziell für den DS entworfen und sie nicht einfach von der Wii-Version übernommen. Seid gewappnet, euren Stylus auf alle Arten zu benutzen und ins Mikrofon zu schreien!

Gab es eine Spielidee, die ihr aus irgendeinem Grund nicht realisieren konntet?
Sport-Minigames in der Art von *Track & Field* waren schwer umzusetzen, da sie nicht gut zur Stylus-Bedienung passen. Es ist einfach zu anstrengend.

Was ist dein liebster Aspekt des Spiels?
Ich habe viel Spaß daran, im Musikmodus den Titel „Funky Town" zu spielen. Dieser klassische Song macht mit den Bunnys wirklich Spaß. Außerdem ist das Gestalten der Rabbids mit Kleidung oder durch Bemalen wirklich toll.

Bist du zufrieden mit der Entwicklung der Marke Rayman? Wird Rayman jemals wieder der Star im Spiel sein?
Natürlich bin ich zufrieden mit den Spielen und deren Erfolg bei Jung und Alt. Sie beweisen Ubisofts Kreativität und sind eine tolle Vorlage für viele lustige Spielideen. Aber ich bin mir sicher, dass Rayman wiederkommt.

VORSCHAU

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Casablanca
Spieler:	1-4
Termin:	November 2007
Web:	raymanzone.de.ubi.com

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Der geniale Rabbid-Humor zündet auch auf dem DS. Hoffentlich hat der Titel auch spielerisch genug zu bieten, um dauerhaft zu begeistern.

Fakten

- Drei Singleplayer-Kampagnen
- Über 150 Einheiten
- 30 Offiziere
- 20 Spezialattacken
- Online-Modus …
- … mit Anti-Cheat-System

Panzer Tactics DS

HEISSER HERBST

Taktik-Gefechte auf dem DS – Entwickler Christoph Quas erklärt den Online-Modus.

AUTOR: MAIK KOCH

Vor gut einem halben Jahr berichteten wir in einem mehrteiligen Entwicklertagebuch zu *Panzer Tactics DS* über das rundenbasierende Strategiespiel. Grund genug, um noch einmal bei den Entwicklern anzuklopfen, um nach dem letzten Stand der Dinge zu fragen. Christoph Quas ist einer der Entwickler von *Panzer Tactics DS* und hat uns den umfassenden Online-Modus des Titels schmackhaft gemacht.

RUNDENBASIERTE WI-FI-STRATEGIE

Der Game Designer verriet uns einige Details: „Auf den Multiplayer-, insbesondere den Wi-Fi-Modus, sind wir besonders stolz. Sich in einem Strategiespiel dieser Art weltweit miteinander auf dem Nintendo DS zu messen, das gab's bisher noch nicht. Jeder Spieler kann sich einen Avatar aussuchen, dessen Karriere er im Multiplayer durchläuft. Beginnend als einfacher Soldat, kann er sich durch erfolgreiche Multiplayer-Schlachten bis zum General hochdienen – das Avatarbild passt sich dem Rang natürlich an. So erkennt man sofort, wie gut ein Gegner ist. Alle Punkte, die man im Multiplayer erreicht, werden in einer weltweiten Highscore-Liste gespeichert. So kann man immer sehen, wie gut man im Vergleich zu anderen Spielern ist."

CHEATER UNERWÜNSCHT!

Wenn es eine Fair-Play-Auszeichnung für Videospiele gäbe, so ginge diese an Sproing Interactive. *Panzer Tactics DS* enthält nämlich ein Anti-Cheat-System, welches uns Christoph Quas näher erläutert: „Besonders wichtig war uns auch, dass in *Panzer Tactics DS* nicht gecheatet werden kann, wie es z. B. in *Mario Kart DS* möglich ist. In *Panzer Tactics DS* wird jeder Spieler, der absichtlich abschaltet oder die Verbindung abbricht, geflaggt, d. h. er bekommt einen Vermerk in seiner Statistik. So kann man Cheater sehr schnell ausfindig machen. Außerdem bekommt der Spieler, der im Spiel zurückbleibt, den Sieg und alle Punkte angerechnet. Kurz gesagt: Wer in *Panzer Tactics DS* fair spielt, wird belohnt – wer schummelt, wird bestraft." Der Ausblick auf einen spannenden Online-Modus und den drei Kampagnen umfassenden Einzelspieler-Modus versprechen einen echten Strategie-Knüller. Pünktlich zum Release des Spiels veröffentlichen die Entwickler übrigens ihre Freundescodes auf www.n-zone.de – wir wünschen bald hitzige Gefechte! ■

VORSCHAU
PANZER TACTICS DS

Genre:	Strategie
Hersteller:	10tacle Studios
Entwickler:	Sproing Interactive
Spieler:	1-4
Termin:	November 2007
Web:	www.sproing.at

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Panzer Tactics DS verspricht heiße Mehrspieler-Duelle sowohl online als auch über die Drahtlosverbindung des DS.

CHRISTOPH QUAS Der Game Designer von Panzer Tactics DS verrät uns exklusive Infos. BILD: N-ZONE

EINKREISEN Mit der richtigen Taktik holt ihr die Flugzeuge des Gegners vom Himmel. BILD: N-ZONE

WIND UND WETTER Die Witterung sieht toll aus und beeinflusst das Spielgeschehen. BILD: N-ZONE

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

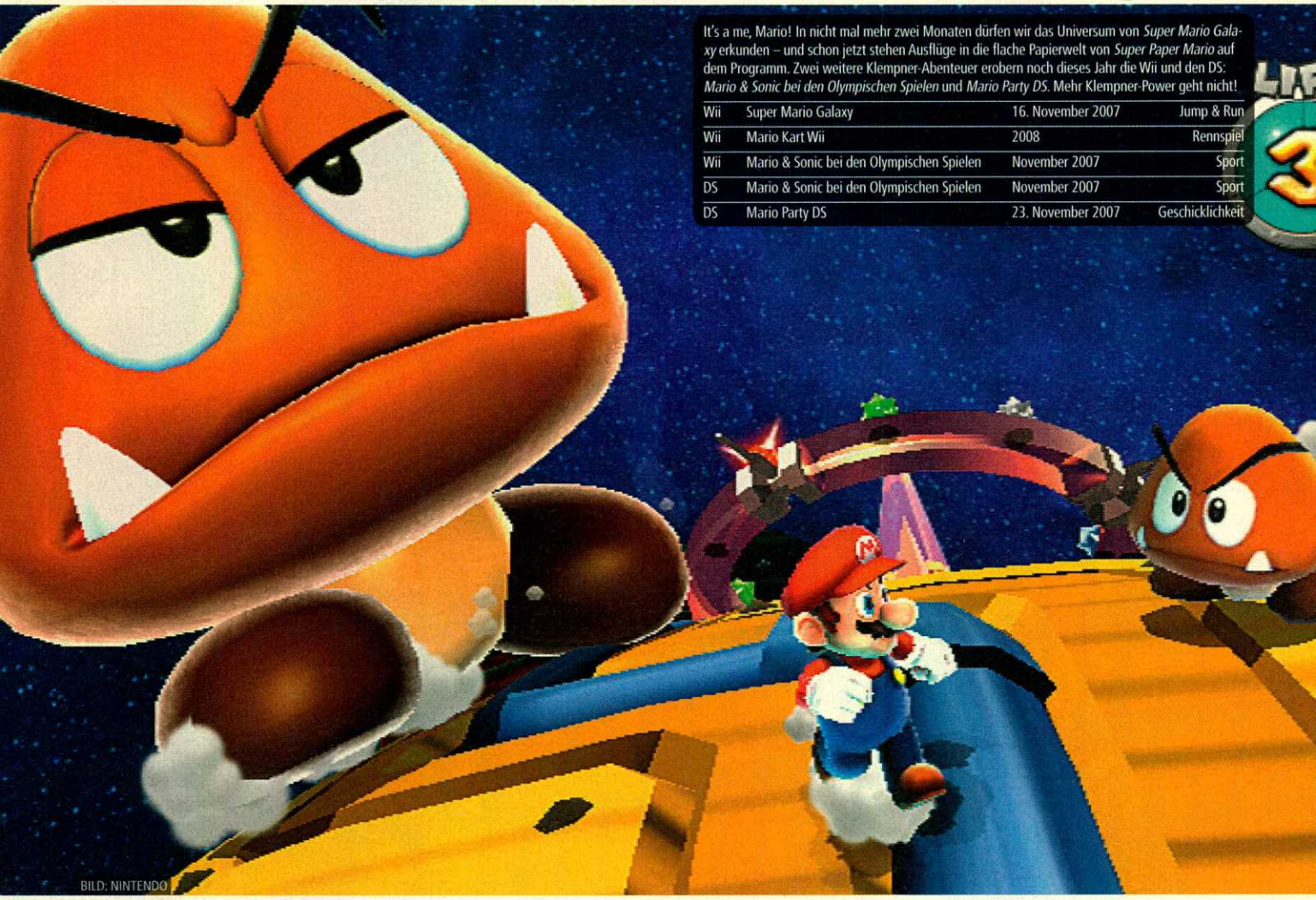


BILD: NINTENDO

It's a me, Mario! In nicht mal mehr zwei Monaten dürfen wir das Universum von *Super Mario Galaxy* erkunden – und schon jetzt stehen Ausflüge in die flache Papierwelt von *Super Paper Mario* auf dem Programm. Zwei weitere Klempner-Abenteuer erobern noch dieses Jahr die Wii und den DS: *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* und *Mario Party DS*. Mehr Klempner-Power geht nicht!

Wii	Super Mario Galaxy	16. November 2007	Jump & Run
Wii	Mario Kart Wii	2008	Rennspiel
Wii	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	November 2007	Sport
DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	November 2007	Sport
DS	Mario Party DS	23. November 2007	Geschicklichkeit

SUPER SMASH BROS.

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Diddy Kong ist bei *Smash Bros.* dabei – und er bringt seine hölzernen Erdnusswerfer mit! Mehr zu dem abgedrehten Wii-Megaprügler lest ihr in unserem *Super Smash Bros. Brawl*-Live-Ticker auf www.n-zone.de. Dort informieren wir euch täglich über die neuen Details.

Wii	Super Smash Bros. Brawl	2008	Beat 'em Up

POKÉMON

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Das Wii-Kampfspektakel *Pokémon Battle Revolution* hat endlich einen deutschen Veröffentlichungstermin verpasst bekommen: Am 7. Dezember 2007 steigen Pokémaniacs in die Arena und werfen ihre Bälle via Wi-Fi Connection aus.

Wii	Pokémon Battle Revolution	7. Dezember 2007	Strategie
DS	Pokémon Mystery Dungeon 2	2008	Action-Adventure

METROID PRIME

Hersteller: Nintendo

Wir haben es! Ab Seite 66 lest ihr in unserem gigantischen US-Importtest alles über die Shooter-Hoffnung schlechthin. Derzeit macht übrigens das Gerücht die Runde, dass 2008 *Metroid Dread* erscheinen könnte – dabei soll es sich um einen klassischen 2D-Ableger für den DS handeln. Wir bleiben dran!

Wii	Metroid Prime 3: Corruption	26. Oktober 2007	Ego-Shooter
DS	Metroid Dread	Nicht bestätigt	Action-Adventure

SONIC

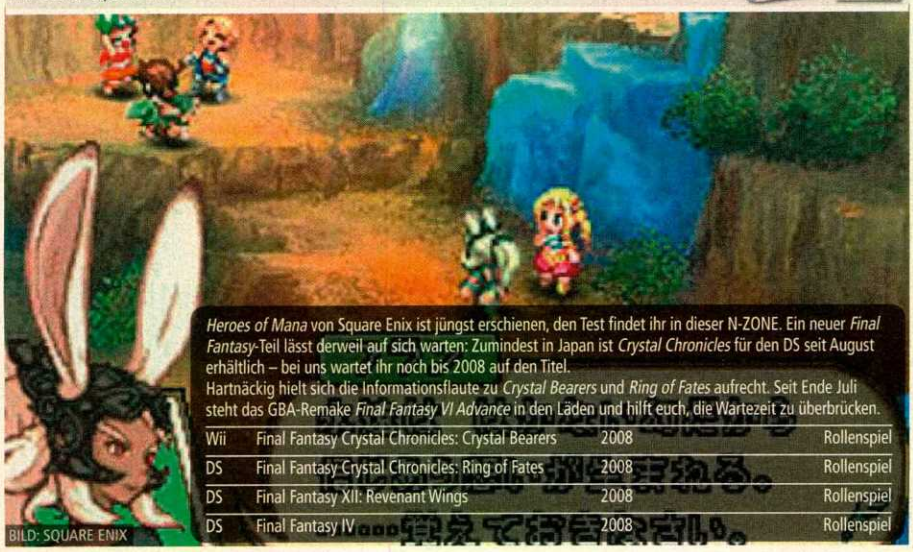
Hersteller: Sega

Erlebt euer blaues Wunder! Sonic gibt auf den Nintendo-Konsolen Vollgas und beglückt uns noch dieses Jahr mit der Sportspiele-Sammlung *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*. Wir haben eine frische Version gespielt und verraten euch im Vorschauteil mehr über die neuen Disziplinen. Neu im Sonic-Lineup ist *Sonic Riders: Zero Gravity*, der Nachfolger des GameCube-Rennspiels *Sonic Riders*.

Wii	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	November 2007	Sport
DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	November 2007	Sport
Wii	Sonic Riders: Zero Gravity	2008	Rennspiel
DS	Sonic RPG	2008	Rollenspiel

FINAL FANTASY

Hersteller: Square Enix

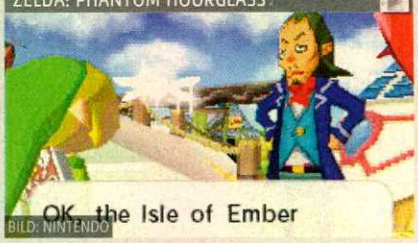


Heroes of Mana von Square Enix ist jüngst erschienen, den Test findet ihr in dieser N-ZONE. Ein neuer *Final Fantasy*-Teil lässt derweil auf sich warten: Zumindest in Japan ist *Crystal Chronicles* für den DS seit August erhältlich – bei uns wartet ihr noch bis 2008 auf den Titel.
Hartnäckig hielt sich die Informationsflaute zu *Crystal Bearers* und *Ring of Fates* aufrecht. Seit Ende Juli steht das GBA-Remake *Final Fantasy VI Advance* in den Läden und hilft euch, die Wartezeit zu überbrücken.

Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy XII: Revenant Wings	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy IV	2008	Rollenspiel

Was sonst noch kommt

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS



Hersteller: Nintendo
Termin: 19. Oktober 2007
Genre: Action-Adventure

In dieser N-ZONE findet ihr den deutschen Test. Dort verraten wir euch, ob die Story wirklich fesselt und sich Link gut steuert.

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHR.

Hersteller: Nintendo/Capcom
Termin: 30. November
Genre: Lightgun-Shooter

Krieg der Lightgun-Shooter: The Umbrella Chronicles tritt im Weihnachtsgeschäft gegen Ghost Squad von Sega an.

Most-Wanted-Charts

Wii

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Super Smash Bros. Brawl	9
2	3	Super Mario Galaxy	9
3	4	Metroid Prime 3: Corruption	9
4	2	Mario Kart Wii	2
5	5	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	3

NINTENDO DS

Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	14
2	3	Mario Party DS	2
3	5	Heroes of Mana	2
4	Neu	Sonic Rush Adventure	1
5	2	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring ...	17

TERMINE & CHARTS

Termine Die kommenden Spiele für Wii und DS

Wii

Oktober

Brothers in Arms: Double Time	Oktober
Die Sims 2: Gestrandet	25. Oktober
Harvest Moon: Magical Melody	19. Oktober
Metroid Prime 3: Corruption	26. Oktober
NBA Live 08	11. Oktober
Need for Speed ProStreet	30. Oktober
Spider-Man: Freund oder Feind	11. Oktober
Thrillville: Off the Rail	18. Oktober
Tony Hawk's Proving Ground	11. Oktober

November

Crash of the Titans	November
Der Goldene Kompass	November
Die Simpsons: Das Spiel	02. November
EA Playground	8. November
Endless Ocean	9. November
Ferrari Challenge	30. November
Jenga	November
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	November
Medal of Honor Heroes 2	22. November
Mein Wortschatz-Coach	November
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	30. November
SmartyPants	15. November
Super Mario Galaxy	16. November
Tomb Raider Anniversary	4. Quartal

Dezember

NiGHTS: Journey of Dreams	Weihnachten
Pokémon Battle Revolution	7. Dezember
Showtime Championship Boxing 2008	7. Dezember
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	7. Dezember

Highlights 2008

Battalion Wars 2	2008
Super Smash Bros. Brawl	2008
Wii Fitness	2008

Nintendo DS

Oktober

Abenteuer auf dem Reiterhof: Wiedersehen im Tal	Oktober
Abenteuer auf der Delphininsel	Oktober
Cars: Mater-National	Oktober
C.S.I. 2: Dark Motives	Oktober
Die Sims 2: Gestrandet	25. Oktober
Donkey Kong Jungle Climber	12. Oktober
Naruto Ninja Council	5. Oktober
Powershot Pinball Constructor	19. Oktober
Practise English! Face Everyday Situations	26. Oktober
Sophies Freunde: Kochspaß	Oktober
Sophies Freunde: Unsere Tierarztpraxis	Oktober
Spider-Man: Freund oder Feind	11. Oktober
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	19. Oktober

November

Bomberman Story	23. November
Call of Duty 4: Modern Warfare	November
Crash of the Titans	November
Der Goldene Kompass	30. November
Die Simpsons: Das Spiel	2. November
EA Playground	8. November
Ferrari Challenge	November
Flash Focus	23. November
Geometry Wars: Galaxies	4. Quartal
Könige der Wellen	22. November
Mario Party DS	23. November
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	November
Mein Wortschatz-Coach	November
Need for Speed ProStreet	1. November
Orcs & Elves	15. November
Panzer Tactics DS	November
Warhammer 40k Squad Command	November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	November

Highlights 2007/08

Advance Wars 2	2008
Asterix at the Olympic Games	Winter

Super Mario Galaxy (Wii)
Termin: 16. November BILD: NINTENDO

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Termin: 19. Oktober BILD: N-ZONE

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Termin: November BILD: SEGA

Charts Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Wii Play	9
2	1	Mario Party 8	3
3	3	Big Brain Academy für Wii	2
4	4	Mario Strikers Charged Football	4
5	6	The Legend of Zelda: Twilight Princess	9
6	5	Resident Evil 4 Wii Edition	3
7	Neu	Boogie	1
8	7	Wario Ware: Smooth Moves	9
9	8	Trauma Center: Second Opinion	2
10	10	Transformers: The Game	2

LESER-CHARTS

Die Flaute der vergangenen Wochen macht sich in den Hitlisten bemerkbar: Ihr habt euch die Spiele des Sommers vorgeknöpft, den Dauerbrenner Twilight Princess durchgespielt und zur Abwechslung stand Wii Sports auf dem Programm.

Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	9
2	2	Wii Sports	8
3	4	Resident Evil 4 Wii Edition	3
4	3	Mario Strikers Charged Football	4
5	5	Mario Party 8	4

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Pokémon Diamant-Edition	2
2	3	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	3
3	2	Pokémon Perl-Edition	2
4	4	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	16
5	8	Animal Crossing: Wild World	16
6	5	Die Siedler	2
7	7	Harry Potter und der Orden des Phönix	2
8	10	Nintendogs: Labrador & Friends	16
9	5	Diddy Kong Racing DS	5
10	Neu	Pony Friends	1

LESER-CHARTS

Immerhin tut sich in den DS-Charts einiges: Metroid Prime Hunters feiert ein fulminantes Comeback und schießt sich nach einem Monat Abstinenz zurück in die Hitliste. Und auf der Wii ist Samus ab dem 26. Oktober auch wieder zurück!

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Kart DS	20
2	WE	Animal Crossing: Wild World	14
3	WE	Metroid Prime Hunters	13
4	2	Pokémon Diamant-/Perl-Edition	2
5	4	New Super Mario Bros.	13

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	System
1	2	Mario Party 8	Wii
2	Neu	Final Fantasy Crystal Chronicles: ...	DS
3	1	SD Gundam G Generation: Cross Drive	DS
4	4	Wii Sports	Wii
5	3	Donkey Kong Jungle Climber	DS

USA-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Metroid Prime 3: Corruption	DS
2	1	Pokémon Diamond	DS
3	2	Pokémon Pearl	Wii
4	4	More Brain Training in Minutes A Day	DS
5	3	Mario Party 8	Wii

*Platzierung im Vormonat

Mitmachen!
SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!
Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96

Alle Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite alle bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Heatseeker	04/07		78%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Scarface: The World Is Yours	09/07		77%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: Twilight Princess BILD: NINTENDO

ROLLENSPIEL
Super Paper Mario BILD: N-ZONE

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

ZOO KEEPER (DS)

BILD: N-ZONE

Florian Brich

Mein Schwager hat im Zeitmodus dieses Puzzle-Klassikers mächtig vorgelegt und mich damit zu neuen Höchstleistungen angespornt.

WAVE RACE 64 (VC)

BILD: N-ZONE

Christoph Kraus

Eigentlich kenne ich den Virtual-Console-Hit schon in- und auswendig, aber mit Komponentenkabel schaut der Wellenritt noch viel hübscher aus. Scharfe Sache!

BIOSHOCK (XBOX 360)

BILD: 2K GAMES

Sascha Dowidat

Die Unterwasserstadt Rapture mit ihrem Art-Déco-Stil hat mich in ihren Bann gezogen. *BioShock* ist Next-Generation-Gaming in Perfektion, leider nur auf Xbox 360 und PC.

PICROSS (DS)

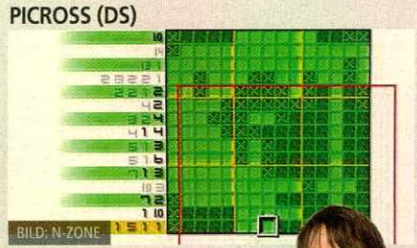


BILD: N-ZONE

Sebastian Stange

Ich brauche langsam eine Suchtberatung, denn ich komme nicht mehr los. Inzwischen knobel ich an 20x20-Puzzles herum und es ist kein Ende in Sicht.

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr alle Nintendo-DS-Spiele ab einer 65-Prozent-Wertung.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Disney's Himmel & Huhn: Ace in Action	03/07	55%	66%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Spider-Man 2	02/05		69%
Spider-Man: Battle for New York	03/07		68%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%
Xiaolin Showdown	04/07	59%	68%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		68%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Death Jr. and the Science Fair of Doom	10/07		68%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Final Fantasy Fables Chocobo Tales	07/07	69%	66%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter …	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%

RENNSPIEL-REFERENZ
Mario Kart DS BILD: N-ZONE

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Flipper Critters	05/07	67%	60%
Gunpey	06/07	83%	80%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Sega presents Touch Darts	08/07	67%	69%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
UNO 52	08/07	63%	66%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Bubble Bobble Double Shot	06/07	68%	54%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Garfield's Nightmare	05/07		65%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Shrek der Dritte	09/07	68%	67%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro : Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%

FORTSETZUNG ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Final Fantasy III	06/07		83%
Lost Magic	07/06	58%	60%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Abenteuer auf dem Reiterhof	03/07		67%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Harvest Moon DS	05/07		69%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Pferd & Pony: Mein Gestüt	05/07		65%
Pony Friends	07/07		66%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Marvel Trading Card Game	10/07	68%	66%
Star Trek Tactical Assault	03/07	60%	65%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

JUMP&RUN-REFERENZ
New Super Mario Bros. BILD: N-ZONE

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?

ACTION-REFERENZ
Star Wars Rogue Squadron III BILD: N-ZONE

SPORT-REFERENZ
Madden NFL 2005 BILD: ELECTRONIC ARTS

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	05/03	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
SSX On Tour	11/05	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
Aggressive Inline	09/02	89%

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Discs abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind.

Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktions-Plattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

BILD: NINTENDO

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

EGO-SHOOTER-REFERENZ
Metroid Prime 2: Echoes BILD: N-ZONE

TRENDSPORT-REFERENZ
SSX On Tour BILD: N-ZONE

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Die Games Convention ist vorüber, die N-ZONE 10/07 mit allen Fakten aus Leipzig gefüllt und wir haben uns für euch ordentlich ausgepowert. Somit gilt es, neue Kräfte für die kommende Heftproduktion zu tanken! Florian genehmigt sich zwei freie Wochen mit seiner Familie, Christoph besucht das Mannheimer „Pop im Hafen"-Konzert und Sebastian tut das, was ein Mensch nach vier Tagen GC tun muss: sechzehn Stunden schlafen! Nur David hält weiterhin die Stellung, schließlich müssen weiterhin News auf www.n-zone.de hochgepumpt werden. Danke übrigens für alle Zuschauer unserer Games-Convention-Show. Wer dabei war, wurde Zeuge einer schicksalshaften Begegnung zwischen N-ZONE und SEGA:

Zweite Woche

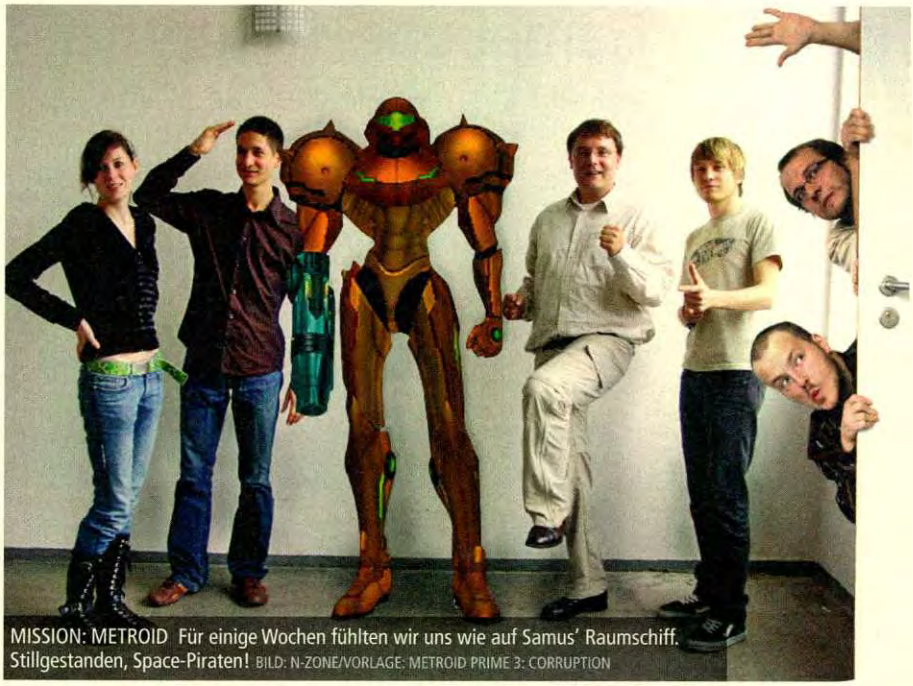
Wir packen ein Sonderheft an – und der Name ist Programm: „Mein Nintendo-DS-Ratgeber" (ab sofort im Handel erhältlich) gibt Einsteigern in die Welt von Nintendos Mobilwunder alle Details zu den besten Spielen, stellt die Hardware vor und informiert in spannenden Reportagen und Interviews. Das ideale Geschenk für eure Familie – also gleich auf die Weihnachtseinkaufsliste packen!

Dritte Woche

Metroid Prime 3 trifft im Verlag ein und Maik setzt sich sofort an die US-Wii-Konsole – selbstverständlich unter der stetigen Aufsicht seiner Kollegen, schließlich wollen wir alle was von der Wii-Perle haben. Ende der Woche trifft auch noch der Spieleberater von unserem US-Korrespondenten Benjamin Becker ein. Herzlichen Dank, Ben, denn sonst hätte Maik die knackigen Bosse niiiiiiiie im Leben geschafft!

Vierte Woche

Florian ist wieder da, dafür ist unsere DVD-Redakteurin Steffi im Urlaub. Christoph spielt daher schon mit dem Gedanken, Kilometergeld zu beantragen. Das Hin- und Herflitzen zwischen den Stockwerken bringt dafür ganz schön kräftige Arme und Beine. Rrrrrrrr!



MISSION: METROID Für einige Wochen fühlten wir uns wie auf Samus' Raumschiff. Stillgestanden, Space-Piraten! BILD: N-ZONE/VORLAGE: METROID PRIME 3: CORRUPTION

FLORIAN BRICH
36, Redakteur

... hat sich auf der Games Convention voll verausgabt und erst einmal zwei Urlaubswochen eingelegt.

INFO-TIPP:
Täglich die *Frankfurter Allgemeine Zeitung* lesen

CHRISTOPH KRAUS
22, Volontär

... hat bei einem Straßenumzug ausgeholfen und die Bewährungsprobe „45 Minuten lang Dauerwinken" bestanden.

BUCH-TIPP:
Roger Schawinski: *Die TV-Falle*

SEBASTIAN STANGE
25, Volontär

... fragte sich jüngst, wie er ohne Haare aussehen würde, und wagte den Selbstversuch. Ergebnis: ein kühler Kopf für die nächsten Monate.

CD-TIPP:
Shantel: *Bucovina Club*

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

... hat trotz riesiger „Nisten verboten"-Schilder schon wieder Tauben auf seinem Balkon erwischt. Weg mit euch!

CD-TIPP:
Carla Bruni: *Quelqu'un m'a dit*

STEFANIE SCHETTER
29, DVD-Redakteurin

... hat sich ihren Jahresurlaub für den Herbst aufgespart und entflieht den Regenschauern in Deutschland in den sonnigen Süden.

HERBST-ACCESSOIRE-TIPP:
Sonnenbrille

DAVID MARTIN
21, Online-Redakteur

... freut sich seines Lebens, weil für ihn mit *Metroid 3: Corruption* ein Traum in Erfüllung gegangen ist.

URLAUBS-TIPP:
Ausschlafen

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

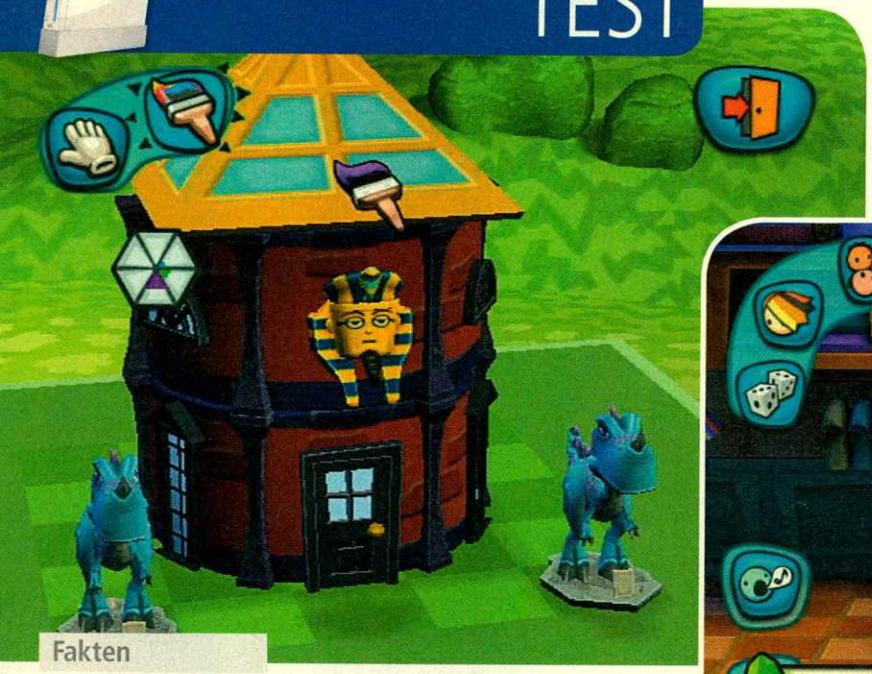
TEST Metroid Prime 3: Corruption BILD: N-ZONE

Wii

40 MySims
42 Dewy's Adventure
44 FIFA 08
46 Tiger Woods PGA Tour 08
48 NBA Live 08
49 Madden NFL 08
50 Alien Syndrome
51 Cosmic Family
51 Könige der Wellen
68 Metroid Prime 3: Corruption

Nintendo DS

52 Zelda: Phantom Hourglass
56 Sonic Rush Adventure
58 Heroes of Mana
60 Real Football 2008
62 Juiced 2: Hot Import Nights
63 MySims
63 Freshly Picked: Tingle's Rosy ...
64 Konami Arcade Classics
64 Madden NFL 08
65 Dragon Ball Z: ...
65 DTM Race Driver: Create & ...



TAPETENWECHSEL Gestaltet die Fassaden der Gebäude nach eurem Geschmack! BILD: N-ZONE

ERKENNT IHR MICH? Das Gestalten eures eigenen Sim macht richtig Spaß. BILD: N-ZONE

Fakten

- Nunchuk erforderlich
- 480p-Modus
- Viel gestalterische Freiheit
- Nach und nach werden neue Gebiete zugänglich

MySims

Schaffe, schaffe, Häusle baue: Kreiert eure eigene Stadt!

AUTOR: KATHARINA REUSS

Mit *MySims* schlägt Maxis eine neue Richtung im *Sims*-Gameplay ein. Eure Spielfigur verspürt keine „realen" Bedürfnisse mehr wie Hunger oder der WC-Gang, sondern fungiert in erster Linie als Designer und Retter einer kleinen Stadt. Das Örtchen ist ziemlich in Mitleidenschaft gezogen und es liegt an euch und eurem Sim, die Stadt wieder auf Vordermann zu bringen!

PACKT DIE UMZUGSKARTONS

Euer neues virtuelles Leben als Sim beginnt ihr, indem ihr euer Alter Ego erstellt. Euch steht eine Vielzahl von Frisuren, Kleidungsstücken und Accessoires zur Verfügung, mit denen ihr euch schmückt. Wer anhand der großen Auswahl den Überblick verliert, lässt den Zufallsgenerator einen Sim erstellen. Gebt noch fix dem kleinen Örtchen einen Namen und schon klagt euch die Bürgermeisterin ihr Leid. Fast niemand wohnt noch in der Stadt, weil überall Bauschutt herumliegt und es nicht genug Unterkünfte gibt. Hier kommt ihr ins Spiel: Entwerft neue Häuser und Möbel und macht die Bewohner glücklich, um das Dorf zu altem Glanz zurückzuführen. Euren kleinen Sim steuert ihr angenehm eingängig mit dem Analogstick des Nunchuk und interagiert mit dem A-Button mit Personen und Essenzen.

HANDLICH Hebt einfach das Fenster eurer Wahl auf und fügt es ein. BILD: N-ZONE

HÖR MAL, WER DA HÄMMERT

Nun solltet ihr erst einmal ein Domizil errichten, in dem ihr fortan wohnen werdet. Ihr wählt aus verschiedenen Blöcken diejenigen aus, die ihr verwenden wollt, und platziert die Bausteine mit dem A-Button auf dem von euch vorgesehenen Platz. Bis zu zwei Stockwerke hoch kann euer trautes Heim werden. Deutet einfach mit der Wii-FB auf Bauteile, die euch gefallen, und setzt sie mit A ab oder entfernt sie wieder. Wenn ihr die Farbe ändern wollt, wählt ihr die Option „Streichen" und verpasst der Fassade den Anstrich, der euch am meisten zusagt. Ähnlich verhält es sich beim Bauen eines Einrichtungsgegenstandes. Die vorgegebenen Umrisse helfen euch, das Grundgerüst zu erstellen. Habt ihr dieses platziert, steht es euch frei, weitere Bauteile hinzuzufügen und so eure ganz individuellen Möbel zu erstellen und sie natürlich auch einzufärben.

ESSENZIELLE ESSENZEN

Natürlich gibt es noch weit mehr Möglichkeiten, eure Kreationen aufzupeppen. Überall in der Stadt findet ihr sogenannte Essenzen, die unterschiedliche Wirkung auf die Sims haben. Ein roter Apfel als Muster auf einem Gegenstand bewirkt, dass sich vor allem Sims dafür interessieren, die gerne schlemmen. Es gibt insgesamt sechs verschiedene Interessen, die von den Essenzen abgedeckt werden können. Ein nützliches Buch hält fest,

HUNGER! Der Pizzabäcker braucht einen Ofen. Baut ihm einen! BILD: N-ZONE

ZUCKERBÄCKER Knetet ihr Teig, so kann es passieren, dass ihr Lebkuchenmännchen-Essenzen erhaltet! BILD: N-ZONE

KATHARINA REUSS
steht auf Bauarbeiter in Unterhemden.

Niedlich. Ja, das ist das Wort, das *MySims* am besten beschreibt. Mir hat das muntere Städtebauen Spaß gemacht. Die Gestaltungsmöglichkeiten wachsen mit der Zeit noch weiter an und sorgen so für immer neue Variationen. Genervt haben mich allerdings die Ladezeiten mit dem öden, immer gleichen Blöcke-Hintergrund. An die Tag-und-Nacht-Übergänge hat Maxis keinen Gedanken verschwendet, denn diese erfolgen abrupt und von einem Moment auf den anderen. Solche Mängel kann man allerdings vernachlässigen, wenn das Gesamtkonzept aufgeht. Und das tut es bei *MySims* auf jeden Fall.

MYSIMS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. 50 €
Termin:	20. September 2007
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Animal Crossing (GC)

- Sehr kreatives Spielprinzip
- Niedliches Design
- Lange Ladezeiten
- Leider kein Mehrspielermodus

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 76% SOUND 78%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **78%**

Für alle angehenden Designer und Animal-Crossing-Fans auf neuen Wegen

welcher Sim eures Dörfchens welche Vorlieben hat und welche Essenz welche Aura bewirkt. Um an den begehrten Rohstoff zu gelangen, gibt es viele Wege. Angelt nach Essenzen, sucht mit dem Metalldetektor den Boden ab oder redet einfach mit den Einwohnern. Je nach Laune der Angesprochenen erhaltet ihr unterschiedliche Essenzen. Manipuliert ihr geschickt die Einrichtungsgegenstände und die Häuser im Dorf, werden sich die Interessen der Einwohner ebenfalls verändern. Je niedlicher eure Stadt wirkt, desto mehr Sims werden herziehen, die selbst niedlich sind und eine Vorliebe für Gegenstände mit einer solchen Aura haben.

URLAUB AUF DER WII

Ähnlich wie bei *Animal Crossing* reizt *MySims* als eine Art persönliches Refugium nach einem anstrengenden Arbeitstag. In der eigenen Welt baut man, designt und pflegt Kontakte. Durch die liebevolle Gestaltung und die saubere Umsetzung kann *MySims* auch über Wochen hinweg überzeugen. Ganz klar an der falschen Adresse seid ihr lediglich, wenn ihr eine tiefgründige Story oder bombastische Grafik erwartet. Den ungeduldigen Spieler könnten außerdem die langen Ladezeiten nerven. ■

SCHWING DIE HÜFTEN Im örtlichen Club knüpft ihr Freundschaften und habt Spaß. BILD: N-ZONE

Dewy's Adventure

Wir spielten uns durch das zuckersüße Wii-Märchen

Fakten

- Sieben umfangreiche Welten
- WiiConnect-24-Features
- Der Name „Dewy" kommt vom englischen „dew" (Tau)
- Vom Eledees-Schöpfer Mukaitoge
- Unterstützt 16:9 und 480p

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Die Märchenwelt der putzigen Eaus ist in Gefahr. Der Bösewicht Don Hedron überschüttet sie mit schwarzem Wasser und der magische Baum der Sieben Farben hat nur noch genug Kraft, einen einzigen Tropfen reinen, magischen Wassers zu erschaffen: Dewy. Ihr steuert ihn durch sieben umfangreiche Abenteuer, um die Früchte des Baumes zu retten und Don Hedron ein für alle Mal zu besiegen. Kenner von *Eledees* sollten sich sofort heimisch fühlen, denn beide Spiele stammen vom Produzenten Shingo Mukaitoge. Wieder wird eine extrem niedliche Inszenierung mit einer einzigartigen Spielidee gepaart.

NEIGEN, SPRINGEN, VERDAMPFEN

Ihr steuert Dewy nicht direkt, sondern kippt die Welt mittels Wii-Fernbedienung. Dadurch rutscht der kleine Tropfen durch die umfangreichen Wald-, Eis- oder Vulkan-Levels. Außerdem dürft ihr am Temperaturregler der Spielwelt drehen und Dewy dadurch zur Wolke verdampfen oder zum Eiskristall einfrieren. Als Wölkchen ist Dewy sicher vor Feinden und darf Blitze austeilen, als Eiskristall greift er mittels Wirbelattacke an. Außerdem hüpft Dewy per Tastendruck und ihr könnt durch Schütteln oder Schwingen der Wii-FB Windstöße oder Erdbeben erzeugen. In den Levels müsst ihr so viele putzige Eaus retten wie möglich. Je mehr ihr aufsammelt, desto besser wird eure Leistung bewertet. Außerdem gilt es, Gegner zu besiegen, Items zu sammeln und Rätsel zu knacken. Deren Lösungen haben oft mit Dewys Fähigkeiten zu tun. So friert ihr zum Beispiel eine tödliche Wasserfläche ein, um sie zu passieren.

UNPRÄZISE STEUERUNG

Kreativ ist das auf jeden Fall, doch bei der Steuerung tun sich Probleme auf. Sie fühlt sich in allen drei Empfindlichkeits-Einstellungen recht indirekt an. Dadurch lässt sich Dewy nur mit viel Konzentration und Übung wirklich millimetergenau bewegen. Das größere Problem ist jedoch die Perspektive. Es fällt sehr schwer – besonders bei Sprüngen – die räumliche

TREFFER Mit den Blitzen könnt ihr eure Gegner lähmen oder ihnen Schaden zufügen. BILD: N-ZONE

GESCHMACKSSACHE Alles im Spiel ist niedlich und märchenhaft gestaltet. BILD: N-ZONE

FIES Erst friert ihr den Gegner ein, dann greift ihr zur Wirbelattacke. BILD: N-ZONE

WETTERWECHSEL Mit dem Digi-Kreuz verändert ihr in Sekundenschnelle die Temperatur der Spielwelt. BILD: N-ZONE

Tiefe einzuschätzen. Immer wieder landeten wir in Abgründen, wodurch Dewy ein halber „Lebenstropfen" abgezogen wird. Sind diese verbraucht, müsst ihr den Level neu beginnen. Gut, dass ihr durch das Sammeln von Tropfenteilen die Lebensanzeige dauerhaft vergrößern könnt. Dennoch bleibt das Spiel recht fordernd. Knackige Zwischengegner, anspruchsvolle Hüpfpassagen und manch fiese Falle verlangen viel Übung und kreativen Umgang mit den Features des Spiels. In Sachen Stil und Inszenierung wendet sich der Titel klar an ein jüngeres Publikum. Die Gegner, die Levels und die Zwischensequenzen strotzen vor Farben und Niedlichkeit. Grafisch ist das Spiel übrigens gut gelungen und glänzt mit hübschen Effekten und herrlich rund wirkenden Charakteren. Die übertrieben kitschige Hintergrundmusik hätte man sich jedoch sparen können.

ZWISCHEN DEN STÜHLEN

Letztendlich sitzt Dewy mit seinem Abenteuer zwischen den Stühlen. Das Gameplay und die Spielideen sind wirklich spannend, dürften aber alle unerfahrenen und jungen Zocker frustrieren, die die bunte Optik mögen. Wer sich dennoch durchbeißt, wird mit einer Fülle an Spielideen belohnt und darf wirklich kreative Bosskämpfe bestreiten. Ihr lasst Gegner am Boden festfrieren oder verängstigt sie durch ein Erdbeben – genial! Außerdem wartet ein umfangreicher Level-Editor, mit dem ihr euch kleine Spielfelder bauen könnt. Auf denen geht ihr mit bis zu vier Mitspielern via Splitscreen-Modus auf Sternejagd. Dabei wird jedoch nicht der Spielspaß des Solo-Abenteuers erreicht. Schön ist die Unterstützung von WiiConnect 24. Ihr dürft Levels und Screenshots direkt an eure Freunde schicken. ■

SEBASTIAN STANGE ist unschlüssig..

So ganz hat mich Dewys Abenteuer nicht überzeugt. Zu stark war der Kontrast zwischen Optik und Schwierigkeitsgrad und zu oft wurde ich durch unbeabsichtigte Bildschirmtode frustriert. Dennoch gebührt der witzigen Spielidee mein voller Respekt. Nur begeistert mich diese nicht so sehr wie damals *Eledees*. Schließlich sprechen mich die Neige-Spiele *Mercury Meltdown* oder *Kororinpa* einfach mehr an.

DEWY'S ADVENTURE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Alterbeschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Ende Oktober 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Mercury Meltdown Revolution

- Witziges Gameplay
- Gute Grafik
- Schwächen bei Steuerung und Perspektive
- Nervige Hintergrundmusik

WERTUNG STEUERUNG 69% GRAFIK 82% SOUND 70%

MULTIPLAYER **65%** SINGLEPLAYER **71%**

Geniale Idee, mangelhafte Umsetzung. Durch die teils knifflige Steuerung verschenkt das Spiel viel Potenzial.

GRUSSKARTE Im Spiel gemachte Screenshots könnt ihr an Freunde versenden. BILD: N-ZONE

WEITLÄUFIG Die Levels sind recht groß und bergen manches Geheimnis. BILD: N-ZONE

DEWY-SAUGER Dieser Zwischenboss saugt Dewy in Wolkenform einfach an. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

86%
N-ZONE
MEHRSPIELER-HIT

UND SCHUSS Mit einem Wink der Fernbedienung schießt ihr hoffentlich aufs gegnerische Tor. BILD: N-ZONE

Fakten

- Schießen per Controller-Geste
- Über 570 Teams
- Umfangreiches Tutorial
- Online-Modus …
- … mit interaktiven Ligen
- Party-Modus mit drei Minispielen
- Vereinfachte Family-Steuerung

JONGLIEREN Durch Tastendruck und Gesten der FB haltet ihr den Ball oben. BILD: N-ZONE

KICKERN Mit bis zu vier Spielern messt ihr euch in dem allseits beliebten Kneipenspiel. BILD: N-ZONE

FIFA 08

Mit dem ersten Fußballspiel für die Wii kickt ihr sogar online!

AUTOR: MAIK KOCH

Nach knapp zehn Monaten kommt endlich die erste Fußballsimulation auf die Wii. EA Sports legt mit *FIFA 08* vor und präsentiert die Marke gleich in einem ganz individuellen Wii-Konzept. So bekommt das Spiel, wie andere EA-Sports-Titel auch, eine Family-Steuerung und einen Party-Modus verpasst. Außerdem verfolgt ihr das Geschehen auf dem Rasen jetzt aus vertikaler Perspektive.

FLANKE, KOPFBALL, TOOOR!

In *FIFA 08* steuert ihr euer Team entweder nur mit der Wii-FB oder mit Fernbedienung und Nunchuk zusammen. Im stark vereinfachten Family-Play-Modus nimmt euch der Computer die Bedienung der Spieler ab. Hierbei wird nur die Wii-Fernbedienung verwendet und deshalb ist gerade diese Steuerungsvariante für Anfänger besonders geeignet. Durch Gesten mit der Fernbedienung führt ihr, ähnlich wie beim Tennis in *Wii Sports*, lediglich Pässe, Schüsse, Einwürfe und Tacklings aus. Das funktioniert tatsächlich wunderbar einfach, ist jedoch für die Profis unter euch eher ungeeignet. Mithilfe der Nunchuk-Erweiterung dürft ihr die Advanced-Steuerung verwenden und in dieser auch die Laufwege der Fußballer bestimmen. Während ihr diese mit dem Analogstick bewegt, spielt ihr den Ball mit dem A-Knopf zu einem Mitspieler ab. Für eine Flanke drückt ihr bei gehaltener A-Taste auf den B-Trigger. Um zum Torerfolg zu kommen, donnert ihr das Leder durch eine Aufwärtsbewegung der Fernbedienung in Richtung gegnerisches Gehäuse. Mittels Abwärtsbewegung gibt euer Spieler einen angeschnittenen Schuss ab. Volleys und Kopfbälle erfolgen ebenfalls durch das Nach-unten-

FREISTOSS Entweder schlenzt ihr den Ball über die Mauer oder hämmert ihn mit voller Wucht in die Torwartecke. BILD: N-ZONE

CHARAKTERE Die Fußballspieler in FIFA 08 wirken insgesamt ganz schön plastisch. BILD: N-ZONE

GRÄTSCHE Schwingt ihr die Wii-FB nach unten, grätscht ihr eurem Gegner den Ball ab. BILD: N-ZONE

ANSTOSS In diesem Minispiel haut ihr dem Superstar Ronaldinho die Bude voll! BILD: N-ZONE

Führen der Wii-FB. Grundsätzlich gilt: Je schneller die Bewegung, desto härter der Schuss. Taktische Anweisungen, egal ob defensiv oder offensiv, gebt ihr übrigens mit dem Digipad. Auch in dieser Bedienvariante reagiert die Steuerung punktgenau auf eure Bewegungen. Das Schießen per Bewegung ist zwar zu Beginn etwas ungewohnt, doch bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man den Dreh raus.

DIE TRICKII-PARTY STEIGT

Der neue Party-Modus hat zwar leider nur drei Minigames im Gepäck, dafür machen die Partyspiele in Gesellschaft einen Heidenspaß. Hierbei habt ihr die Auswahl zwischen „Anstoß", „Jonglieren" und „Tischfußball". Alle Minispiele lassen sich mit bis zu vier fußballbegeisterten Freunden zocken. Beim Jonglieren haltet ihr via Gesten mit der Fernbedienung den Ball oben und bekommt dafür Punkte gutgeschrieben. Im Modus „Anstoß" versenkt ihr im Duell gegen Ronaldinho die Pille per Schwenk der Wii-FB nach links oder rechts. Je stärker ihr das Bediengerät bewegt, desto höher fliegt der Ball. Und im allseits beliebten „Tischfußball" dreht ihr die Fernbedienung wie den Knauf eines echten Kicker-Tisches. Mit der jeweiligen Richtungstaste des Digikreuzes verschiebt ihr eure Reihen nach oben oder unten. Hierbei mangelt es etwas an Geschmeidigkeit, denn leider werden hektische Bewegungen nicht immer sofort erkannt.

DAS KONZEPT GEHT AUF

Mit den neuen Steuerungsvarianten und den Minispielen bringt EA Sports Schwung in die Wii-Ausgabe von *FIFA 08*. Den kanadischen Entwicklern gelingt hier der Spagat zwischen einem Spiel für Hardcore- und Casual-Gamer. Während durch die vereinfachte Steuerung nun auch Hoffnung auf ausgeglichene Duelle zwischen Vater und Sohn besteht, bekommen die Vollzeit-Zocker unter euch endlich einen Online-Modus spendiert. Hierbei zockt ihr nicht nur gegen Spieler aus aller Welt, sondern nehmt auch an den interaktiven Ligen teil. Dabei spielt ihr mit eurem Lieblingsverein analog dem realistischen Spielplan der laufenden Saison. Die besten 100 Spieler jedes Vereins werden in einer Highscore-Liste aufgeführt. Dafür gibt es leider Abzüge bei der Präsentation. Während die Fußballatmosphäre durch Kommentar und Publikum ganz gut auf den Fernseher überschwappt, wirken die Spieler sehr plastisch und detailarm animiert. Insgesamt sehen die Stadiendetails, wie Zuschauer oder der Rasen, nicht schlecht aus und dem Spielspaß tut das sicherlich keinen Abbruch. Mit *FIFA 08* greifen sowohl Anfänger als auch Profis zu Nunchuk und Fernbedienung, denn der virtuelle Kick macht richtig Laune. ■

MAIK KOCH
war mal Torschützenkönig.

Das FIFA-Debüt auf der Wii ist geglückt. Zwar bin ich kein Fan der eher arcadelastigen Spielphysik, aber die neue Steuerung von *FIFA 08* hat mir richtig gut gefallen. Ob Grätsche oder Torschuss, die Gesten der Fernbedienung werden ordentlich erkannt. Dazu gibt es noch einen satten Online-Modus. Noch Fragen?

FIFA 08

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. 60 €
Termin:	27. September 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	FIFA 07 (GC)

- Gut umgesetzte Steuerung
- Online-Unterstützung
- Plastische Spieleranimationen
- Nur drei Minispiele

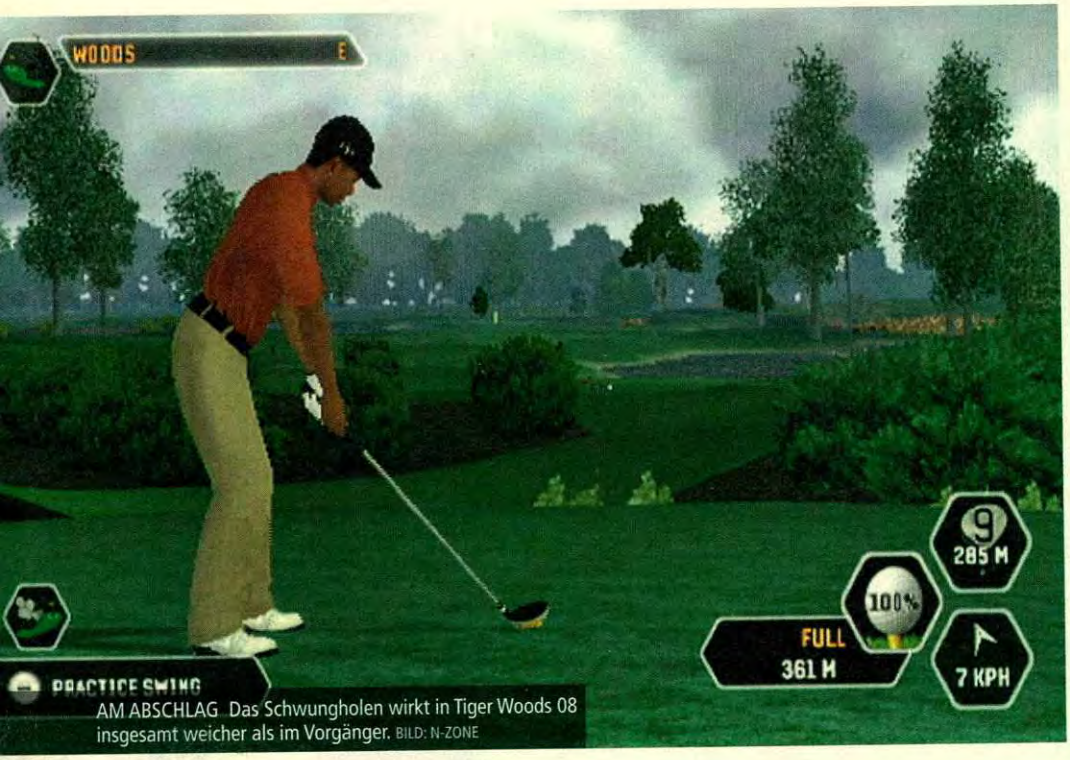
WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
84%	82%	83%

MULTIPLAYER **86%**

SINGLEPLAYER **83%**

Das Fußball-Debüt auf der Wii ist gut gelungen. Mal sehen, was die Konkurrenz von Konami zaubert.



AM ABSCHLAG Das Schwungholen wirkt in Tiger Woods 08 insgesamt weicher als im Vorgänger. BILD: N-ZONE

CLUBHOUSE Die Golfplätze und Klubhäuser sind sehr detailliert gestaltet. BILD: N-ZONE

LOVETTE Sogar diese schräge Dame ist als Charakter spielbar. Rock 'n' Roll! BILD: N-ZONE

Fakten

- 23 Golfprofis
- Drei Steuervarianten
- Verspotten der Gegner mit dem neuen Taunt-System
- Wii-exklusiver Miniputt-Modus
- Komplett in Englisch

Tiger Woods PGA Tour 08

Wenig Neues aus dem kanadischen Country Club

AUTOR: MAIK KOCH

Gut ein halbes Jahr ist vergangen, seit Electronic Arts mit dem Vorgänger *Tiger Woods PGA Tour 07* eine Alternative zum Golf aus *Wii Sports* veröffentlichte. Neben einer größeren Schlägerauswahl gab es damals 18 statt der in *Wii Sports* enthaltenen neun Löcher und eine bessere Präsentation. Im Vergleich zum Vorläufer macht sich die sehr kurze Entwicklungszeit für *Tiger Woods PGA Tour 08* deutlich bemerkbar.

PRÄZISER PUTTEN

In der *07*-Variante gab es kleinere Mängel in puncto Steuerung. So geschah es beispielsweise häufig, dass der Schläger am Maximalpunkt eingefroren blieb und man dann noch einmal neu ansetzen musste. Das passiert in *Tiger Woods 08* nicht mehr so oft. Ein verbessertes Tutorial führt euch zudem an die Grundelemente der Bedienung per Wii-FB heran. Für einen kräftigen Abschlag haltet ihr die Fernbedienung zunächst nach unten. Bereit zum Durchschwingen? Dann lasst ihr jetzt die B-Taste gedrückt und schwingt in einer natürlichen Golfbewegung sanft nach hinten. Jetzt zieht ihr den virtuellen Golfschläger durch und der Golfball zischt in Richtung Grün. Die kleinen, aber feinen Verbesserungen am Gameplay bieten eine weichere und abgerundetere Steuerung als in *Tiger Woods 07*. Das Putten funktioniert ähnlich dem Abschlagen. Eine neue Anzeige sorgt dafür, dass ihr jetzt endlich die Intensität des Putts einschätzen könnt.

GRAFISCH NICHTS NEUES

Im grafischen Vergleich lassen sich zwischen den beiden Versionen absolut keine Unterschiede ausmachen. Die ordentliche Grafik bietet wieder plätschernde Bäche und schicke Clubhäuser. Abseits des Kurses wirken Bäume und Sträucher allerdings leicht verpixelt und etwas texturarm. Die golftypischen Soundeffekte passen ebenfalls fein zum Spiel. Insgesamt bieten die leichten Gameplay-Veränderungen einen leichteren Zugang für Neulinge. Ein paar mehr Spielmodi bringen die nötige Langzeitmotivation in das Golfspektakel und richten sich primär an Anhänger realistischer Simulationen. Für die kurze Unterhaltung zwischendurch ist *Tiger Woods PGA Tour 08* dagegen eher weniger geeignet. ■

MAIK KOCH
hat noch kein Handicap.

Tiger Woods 08 bringt keine Neuerungen in der Präsentation. Sowohl Optik als auch Sound unterscheiden sich im Vergleich zum Vorgänger kaum. Egal ob ihr abschlagt oder einlocht, die vereinfachte und geschmeidigere Steuerung erleichtert euch das Golfspielen merklich. Somit ist das Spiel zwar auch für Anfänger geeignet, braucht aber (gerade beim Putten) eine lange Eingewöhnungszeit.

TIGER WOODS PGA TOUR 08

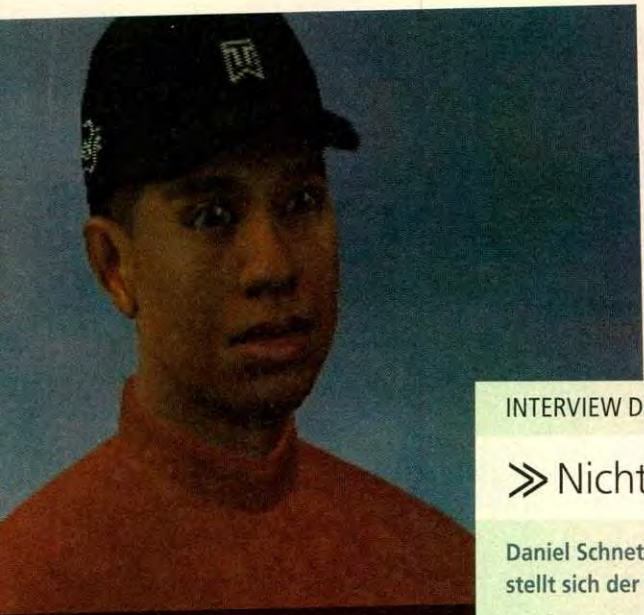
Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	31. August 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Pangya! Golf with Style

- Leichteres Putten
- Viele Minigames
- Großer Spielumfang
- Spiel in Englisch

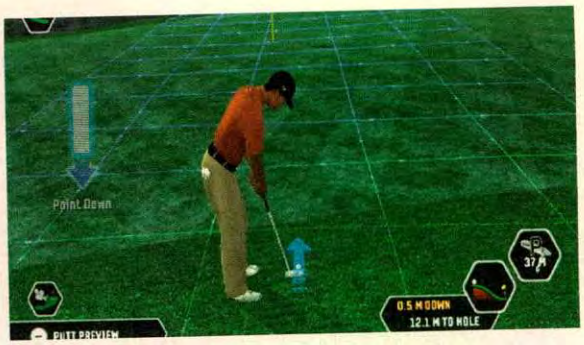
WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 82% SOUND 85%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
86%	86%

Optisch bringt der Titel nichts Neues. Es bleibt eine sehr gute Golfsimulation mit leicht verbesserter Steuerung.



DER GURU Neben Tiger Woods golfen noch 22 andere Golfprofis um die Wette BILD: N-ZONE



PROBLEMLOS PUTTEN Das verbesserte Einlochen gelingt einfacher und beugt Frustmomenten vor. BILD: N-ZONE

INTERVIEW Daniel Schnetzke, Diplom-Sportwissenschaftler und Golftrainer

≫ Nichts geht über richtiges Golfen. ≪

Daniel Schnetzke ist Diplom-Sportwissenschaftler sowie Personal- und Golftrainer und stellt sich der Frage: Wie realistisch ist Golf auf der Wii?

Du golfst in deiner Freizeit gerne mit *Wii Sports*. Wie beurteilst du den Realismusgrad des Spiels?
Die *Wii Sports*-Serie richtet sich ganz klar nach dem Spaß am Spiel aus. Zur realitätsgetreuen Simulation fehlen einige Features, wie z. B. alle 14 verschiedenen Clubs (Schläger), die man bei sich führt (dem Spieler in *Wii Sports* stehen 4 Schläger zur Verfügung). Selbstredend würde man auch gerne 18 statt den zur Verfügung stehenden neun Bahnen spielen. Gefallen haben mir die recht exakte Erkennung von Schlagweite und -tempo sowie der Einfluss des Windes auf die Flugkurve des Balls. Wer sich intensiver mit dem Spiel beschäftigt, hat, neben dem sicherlich großen Fun-Faktor, auch schnell den Dreh raus, wodurch das Spiel dann zu einfach (auch im Experten-Modus) wird.

Welche Feinheiten sind in *Tiger Woods PGA Tour 08* besser umgesetzt? Inwiefern ist das Spiel realistischer als *Wii Sports*?
Ich war sehr überrascht über den Fortschritt des *Tiger Woods PGA*-Spiels im Vergleich zu der *Wii Sports*-Variante des Golfens. Der direkte Vergleich ist meines Erachtens auch gar nicht nötig, denn mit dem neuen *Tiger Woods PGA*-Spiel erhält der Spieler nunmehr ein allumfassendes Golfspiel. Es stehen die toll in Szene gesetzten Topspieler der Tour und mehr als ein Dutzend der besten Golfanlagen zur Auswahl. Die Umsetzung des Golfschwungs im langen Spiel oder beim Putten ist einfach brillant gelungen. Eine Golfsimulation im reinen Sinne ist es nicht, aber der User kann einiges über das Golfen lernen, und bis man alle Varianten des Games und alle Golfanlagen kennengelernt hat, vergeht eine Menge Zeit.

Das Golfen in *Tiger Woods 08* geht ganz schön in die Arme. Sollte man sich vorher aufwärmen? Welche Übungen empfiehlst du dafür?
Das ist allerdings richtig und wer es korrekt macht, rotiert beim vollen Schwung auch im Oberkörper. Vor einer Runde *Tiger Woods PGA* empfehle ich ein abgespecktes Aufwärmprogramm aus dem Golfsport: Oberkörperkreisen bei ruhig gehaltener Hüfte, Armkreisen vor- und rückwärts und leichte Dehnübungen für Brust und Schulter. Dies sollte genügen, denn auch bei *Tiger Woods PGA* nützt eher der Swing und nicht der Hit.

Du bist Personal- und Golftrainer. Kannst du dir vorstellen, *Tiger Woods 08* (oder bald *Wii Fitness*) zum Training einzusetzen?
Ehrlich gesagt, nein. Auch wenn *Tiger Woods PGA Tour 08* einen umfassenden Einblick in die Facetten des Golfens bietet, so ist die Realität wie so oft eine andere. Zu guter Letzt ist das Spiel mit der Analogstick-Steuerung auch einhändig zu meistern – wahrscheinlich sogar noch besser als mit beiden Händen. Im Golfsport setzt sich der Schwung aus der Zusammenarbeit zwischen Gewichtsverteilung, Hüfte, Schultern, Armen und einer Menge Timing und Gefühl zusammen. Dies kann die Wii nur sehr verfremdet simulieren.

Wie kann man mit der Wii den bestmöglichen Trainingseffekt erzielen?
Wer sie richtig nutzt, hat ein Training im koordinativen Bereich, schult also die Verknüpfung neurologischer und muskulärer Prozesse. Die Elite, wie Tiger Woods, arbeitet immer wieder an ihrer Koordination, um auch in schwierigen Lagen den Ball sauber treffen zu können. So lässt sich ein wenig über die Dosierung der Kraft erlernen – eine Fähigkeit, die im Golfen unerlässlich ist. Muskulär wie auch konditionell ist *Tiger Woods 08* kein Training. Nichts geht über richtiges Golfen.

SCHWUNGVOLL Daniel Schnetzke, Diplom-Sportwissenschaftler und Golftrainer BILD: TIMO KLEIN

DRIBBLING Die gegnerischen Verteidiger hindern euch mit allen Mitteln am Korbwurf. BILD: N-ZONE

SHOOTOUT In diesem Minispiel werft ihr so viele Dreier wie möglich. BILD: N-ZONE

Fakten

- Erster NBA-Titel für die Wii
- Family- und Advanced-Steuerung
- Online-Modus
- Zwei Party-Minispiele
- 30 NBA-Teams

NBA Live 08

Mit der Wii-Fernbedienung zum Korberfolg?

SLAM DUNK Mit einer seitlichen Bewegung leitet ihr unter dem Korb einen Dunking ein. BILD: N-ZONE

REPLAY Die coole Kameraführung wiederholt eure besten Würfe. BILD: N-ZONE

AUTOR: MAIK KOCH

Pünktlich zum NBA-Start Ende Oktober bringt EA Sports mit *NBA Live 08* den ersten Basketball-Titel auf die Wii. Wie bereits in anderen EA-Spielen der neuen Serie findet ihr auch in diesem Titel die neue EA-Family-Steuerung wieder. Diese erfolgt nur mit der Fernbedienung und soll Anfängern den Einstieg in das Spiel erleichtern. Während die Bewegung der Spieler automatisch erfolgt, kontrolliert ihr sowohl durch Tastendruck als auch durch Gesten das Pass- und Wurfspiel eurer NBA-Riesen.

DREI PUNKTE GESTE

Natürlich gibt es für Fortgeschrittene auch eine erweiterte Steuerung per Nunchuk. Hier lenkt ihr euren Spieler mittels Analogstick, während ihr mit dem A-Knopf passt. Via gedrückter B-Taste stürmt ihr in Richtung Korb. Das Werfen und Korblegen erfolgt wie auch im Family-Modus durch Gesten mit der Fernbedienung. Für einen erfolgreichen Dreier dribbelt ihr bis kurz vor die Drei-Punkte-Linie. Jetzt flippt ihr die Wii-FB kurz nach oben und euer Spieler setzt zum Sprung an. Kurz bevor dieser den höchsten Punkt erreicht, schwenkt ihr die Fernbedienung zum Werfen wieder nach unten. Egal für welche Variante ihr euch entscheidet, die Steuerung funktioniert sehr flüssig und präzise.

SLAM DUNK GEWITTER

Der Party-Modus von *NBA Live 08* bietet leider nur zwei Spielmodi. Neben einem 3-Point-Shootout-Modus dürft ihr euch mit bis zu vier Spielern auch in einem Slam-Dunk-Contest messen. Je nach Schwierigkeit des jeweiligen Moves führt ihr nacheinander mehrere Gesten mit der Wii-FB aus. Stimmt euer Timing, so bekommt ihr von den Punktrichtern die Höchstwertung von zehn Punkten.

SCHICKE KORBLEGER

In Sachen Grafik bekommt ihr in *NBA Live 08* flüssige 60 Bilder pro Sekunde geboten. Dazu kommen noch coole Sounds des Publikums und ein sehr guter Kommentar. Übrigens bietet *NBA Live 08* einen Online-Modus für maximal acht Spieler! Bis zu vier Leute zocken dabei maximal in einem Team. Spieleindrücke und Bilder zum Online-Modus (den wir in Ermangelung an Mitspielern noch nicht testen konnten) findet ihr auf www.n-zone.de. ■

MAIK KOCH
schafft keinen Slam Dunk.

Eigentlich bin ich kein Fan des doch recht körperlosen Spiels: Ein großer, orangefarbener Ball muss in einen viel zu engen Korb. *NBA Live 08* hat mich aber sofort begeistert. Die angepasste Steuerung eignet sich tatsächlich für jedermann. Auch optisch macht der Titel eine gute Figur. Besonders gut gefallen hat mir der 3-Point-Shootout-Contest.

NBA LIVE 08

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	11. Oktober 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	–

- Präzise Steuerung
- Tolle Präsentation
- Online-Modus
- Nur zwei Partyspiele

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 82% SOUND 84%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **85%**

Der erste Basketball-Titel für die Wii und gleich ein Hit: Das Werfen per Wii-FB macht richtig viel Spaß.

Madden NFL 08

Die Simulation für leidenschaftliche Rasen-Ruinierer

AUTOR: KATHARINA REUSS

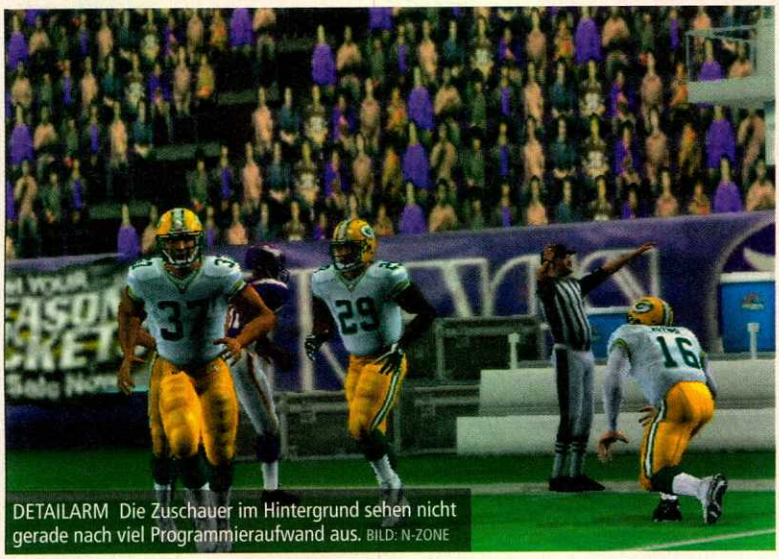
Jetzt, wo die Tage kälter werden, versorgt Electronic Arts die Sportgemeinde pünktlich mit dem neuesten Ableger der *Madden*-Serie. Wie immer bietet uns EA puren Football – nur diesmal garniert mit Minispielen und gewürzt mit neuen strategischen Kniffen, wie zum Beispiel dem Read-and-React-System.

BOLZEN AUF DER WII

Ihr wählt eine Mannschaft und außerdem zwischen einer einfachen Steuerung nur mit der Fernbedienung und einer Variante, die zusätzlich das Nunchuk benötigt. Anfängern wird so der Einstieg in die komplexe Football-Welt erleichtert. Habt ihr euch für eine der beiden Möglichkeiten entschieden, dürft ihr auch schon loslegen. Schnappt euch das Team eurer Wahl und hinein ins Spielfeld! Ihr erkennt auf den ersten Blick, wer euren Spielern gegenübersteht. Mit Symbolen werden die Abwehrpanzer eures Kontrahenten ebenso gekennzeichnet wie die Schwachstellen in seinem Team. Dieses Read-and-React-System sorgt für eine Prise zusätzlicher Strategie. Wie gewohnt stehen euch für jeden Spielzug vielfältige Strategien zur Verfügung. Hoffnungslos Überforderte klicken einfach auf „Ask Madden", um bequem die angemessenste Reaktion auszuwählen.
Die Steuerung ist intuitiv und schnell erlernbar. Durch das „Werfen" eurer Wii-FB fällt das Spielgefühl um einiges intensiver aus als mit einem Standard-Controller.

KEIN POKAL FÜR DIE GRAFIK

Anscheinend hat man bei EA so lange an der wirklich gelungenen Steuerung gefeilt, dass für eine ansprechende Grafik keine Zeit mehr blieb. So blicken wir auf tristen Rasen, schlechte Wettereffekte und abgehackte Bewegungen. Schade, denn auch *Madden NFL 07* sah allenfalls eher durchschnittlich aus. Was soll's, Spaß macht die Bolzerei um den Football allemal! ■



DETAILARM Die Zuschauer im Hintergrund sehen nicht gerade nach viel Programmieraufwand aus. BILD: N-ZONE

ENERGIESCHUB Trommelt ihr mit Nunchuk und Wii-FB, rennt ihr schneller. BILD: N-ZONE

KATHARINA REUSS
ist ein Sportmuffel.

Football-Regeln kann ich mir nicht merken und die Motivation, über matschigen Rasen zu hetzen, fehlt mir völlig. Leider liegt die Optik von *Madden NFL 08* auf Kreisliga-Niveau. Einen echten Sportsman sollte das nicht weiter stören. Ich stehe als alter Turnbeutel-Vergesser nicht drauf. Verzeiht mir, Football-Freaks!

MADDEN NFL 08

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	30. August 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Madden NFL 07

- Steuerung sehr gelungen
- Jetzt noch taktischer
- Durchschnittliche Grafik
- Im Kern nichts Neues

WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 76% SOUND 82%

MULTIPLAYER **79%** SINGLEPLAYER **82%**

Football ist euer Leben? Dann garantiert Madden NFL 08 vollen Körpereinsatz vor der Konsole.

Fakten

- Auch ohne Nunchuk spielbar
- Mii-Unterstützung bei Minispielen
- Online-Modus
- Lautsprecherfunktion der Wii-FB wird unterstützt

TAKTIK Erneut steht euch eine Vielzahl unterschiedlicher Strategien zur Auswahl. BILD: N-ZONE

AUGEN AUF Seht ihr was? Nein? Wir nämlich auch nicht! BILD: N-ZONE

IGITT Vor diesen grünen Geschossen solltet ihr euch in Acht nehmen – euer Panzer ist nutzlos gegen sie! BILD: N-ZONE

Fakten

- Remake von Alien Syndrome (1987, Arcade)
- Koop-Modus für bis zu vier Spieler
- Viele Waffen- und Rüstungsoptionen
- Spezialisierung eures Charakters möglich
- Keine Lautsprecher-Nutzung
- 480p- und 16:9-Modus

AUFSCHLUSSREICH Hier habt ihr Überblick über Aileens Fähigkeiten. In diesem Fall ist sie ein Abbruchexperte! BILD: N-ZONE

NIMM DAS! Wer mit diesen ekligen Würmern auf Tuchfühlung gehen will, wählt den Nahkampfstab. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Alien Syndrome

Der Alien-Shooter mit dem chronischen Spannungsarmut-Syndrom

AUTOR: KATHARINA REUSS

Die Menschheit hat sich ihren Traum erfüllt: Es ist ihr möglich, zu weit entfernten Planeten zu reisen und diese durch sogenanntes „Terraforming" bewohnbar zu machen. Doch nicht immer läuft alles glatt. Von der Station Seti-Alpha 5 zum Beispiel wurde schon lange, um nicht zu sagen ZU lange, kein Signal mehr empfangen. Es stellt sich heraus, dass eine richtig mies gelaunte Alienbrut auf der Station eingefallen ist und Seti-Alpha 5 kontaminiert hat. Hier kommt die Heldin Aileen Harding sprichwörtlich ins Spiel – und eure Mission beginnt!

DIE QUAL DER WAHL

Durch vernichtete Aliens steigt eure Erfahrungsleiste, die, sobald sie gefüllt ist, einen Levelanstieg auslöst. Zu faul, die Punkte selbst zu verteilen? Kein Problem, dann stellt „Auto-Verwalten" ein und erlangt von selbst die ideale Punkteverteilung. Unabhängig von eurer Anfangsklasse bestimmt ihr, welche Fähigkeiten ihr im Verlauf des Spiels erlernen wollt. Wer sich also verwählt hat, muss nicht zwangsläufig ein neues Spiel beginnen.

Auch das Waffenarsenal bietet für jeden Geschmack das passende Gerät. Von Kampfstäben bis zu Flammenwerfern stehen euch über 20 verschiedene Waffen zur Verfügung. Die Steuerung der Feuerwaffen fällt intuitiv und passend aus. Mit dem Nunchuk lauft ihr, mit der Wii-FB zielt ihr und der B-Knopf feuert Schüsse ab. Etwas anders gestaltet sich die Steuerung der Nahkampfwaffen. Wie ihr die Fernbedienung schwingt, so reagiert auch in etwa Aileens Waffe. Wollt ihr nach vorne stoßen, stoßt ihr mit der Wi-FB zu, und wenn ihr die Alienbrut niederschlagen wollt, hämmert ihr sie schnell von oben nach unten. Nicht alle Bewegungen werden korrekt erkannt, was manchmal zu fehlerhaften Angriffen führt. Leider geht das an sich interessante Konzept nicht auf. Die triste Levelgestaltung und das immer gleiche Alien-Vermöbeln genügen nicht, um langfristig an den Bildschirm zu fesseln. Da helfen auch halbherzige Rollenspielelemente nichts. Pluspunkt: Ihr könnt auch zu mehreren auf Alienhatz gehen und etwas Multiplayer-Shooter-Action genießen – und die ist auf der Wii (noch) rar gesät. ■

KATHARINA REUSS
ist ein Langschläfer.

Gähn! Die ganze Dunkelheit verursacht bei mir akute Müdigkeit. Andererseits: An die Shooter-Abenteuer einer Samus Aran kommt der Titel zwar nicht heran – doch zumindest ist er multiplayerfähig. Da ich ein Fan vom Koop-Modus bin, drücke ich ein Auge zu – oder lieber beide, angesichts der matschigen Grafik.

ALIEN SYNDROME

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Totally Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 60,-
Termin:	7. September 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Metroid Prime 3

- + Auflockerung durch Rollenspielelemente
- + Großes Waffenarsenal
- – Monotones Spielprinzip
- – Miese Grafik

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 55% SOUND 60%

MULTIPLAYER **60%** SINGLEPLAYER **58%**

Nur für Leute, die beim besten Willen keinen anderen Multiplayer-Shooter mehr abwarten wollen

Cosmic Family

Die kunterbunte Familie Cosmic lädt ein, ihr bewohntes Chaos-Raumschiff zu erforschen!

Cosmic Family richtet sich an die jüngsten unter den Wii-Spielern. Das liebenswert gestaltete Spiel mit den freundlichen Charakteren gleicht einer interaktiven Geschichte. Durch simples Anwählen verschiedener Einrichtungsgegenstände des Wohn-Raumschiffs der Familie Cosmic erlebt der neugierige Spieler eine kurze Episode aus dem turbulenten Leben der mehrköpfigen Weltraumsippe. Von Zeit zu Zeit gilt es, kleinere Aufgaben in Form von Minispielen zu lösen. Die Steuerung ist intuitiv und verdient die Bezeichnung „kinderleicht" mit Fug und Recht.
Dass ein solches Spiel nicht mit demselben Maßstab bewertet werden kann wie ein *Zelda*- oder ein *Mario*-Hit-Titel, ist klar. Für Menschen über sieben Jahren ist Ubisofts Familienausflug in den Weltraum auf jeden Fall nicht zur Zerstreuung geeignet. Mal die „erwachsenen" Ansprüche beiseite gelassen, entpuppt sich *Cosmic Family* als unterhaltsames, kindgerechtes Einsteigerspiel. Charaktere und Umgebung wurden merklich liebevoll gestaltet. Wer also Zockernachwuchs heranwachsen lassen will, sollte ein Auge auf diesen Titel werfen – alle anderen blättern schnell weiter. **(kr)**

TEST

COSMIC FAMILY

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	29. August 2007
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	–

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 69% SOUND 77%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **75%**

Charmantes Lernspiel für die jüngeren Wii-Fans – aber auch wirklich nur für die!

Fakten

- Interaktives Lernspiel für die Kleinsten
- Verschiedene Schwierigkeitsstufen anwählbar
- Speichert Fortschritt automatisch
- Sympathische Charaktere

PFOTEN WEG! Wer von den leckeren Silvester-Snacks stibitzen will, läuft Gefahr, eins auf die Finger zu kriegen! BILD: N-ZONE

SCHERBEN BRINGEN GLÜCK … heißt es, doch Familie Cosmic trinkt lieber aus intakten Gläsern! BILD: N-ZONE

Könige der Wellen

Absurfen mit der Animationsfilm-Truppe: Wellenbrecher oder Motivationspfütze?

Im Fahrwasser des gleichnamigen Kinofilms von Sony Pictures Animation lädt euch Ubisoft zu einem virtuellen Ausritt mit Cody, Lani oder Chicken Joe ein. Dabei saust ihr auf einem Surfbrett über Wellenabschnitte rund um Pin Gu Eiland, schlängelt euch durch Tore, reißt diverse Tricks ab und setzt alles daran, den bisherigen Champion Tank Evans zu schlagen. *Könige der Wellen* kommt mit einem hohen Niedlichkeitsfaktor, einer überschaubaren Trickpalette und bunter Paradies-Grafik auf euren Bildschirm. Das Spiel wird mit der Nunchuk-FB-Kombo gesteuert, durch Schütteln der Wii-FB löst ihr einen Extraschub aus und im sogenannten Ekstasemodus führt ihr punktebringende Spezialverrenkungen aus. Einige Soundeffekte und Zwischenbilder lassen zwar Erinnerungen an *Wave Race* wach werden, doch eine vergleichbare Wellenphysik steht nicht zur Verfügung. Stattdessen holt ihr in der großen Begrenzungswelle Schwung und gleitet dann über die Schanzen und Rail-Konstruktionen. Die mangelnde Vielfalt bei Tricks und Hindernissen wird bei *Könige der Wellen* immerhin durch ansehnliche Lichteffekte verschleiert und die Grafik ist insgesamt ordentlich. **(fb)**

TEST

KÖNIGE DER WELLEN

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	20. September 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Shrek Crash Racing (GC)

WERTUNG STEUERUNG 69% GRAFIK 67% SOUND 66%

MULTIPLAYER **67%**

SINGLEPLAYER **68%**

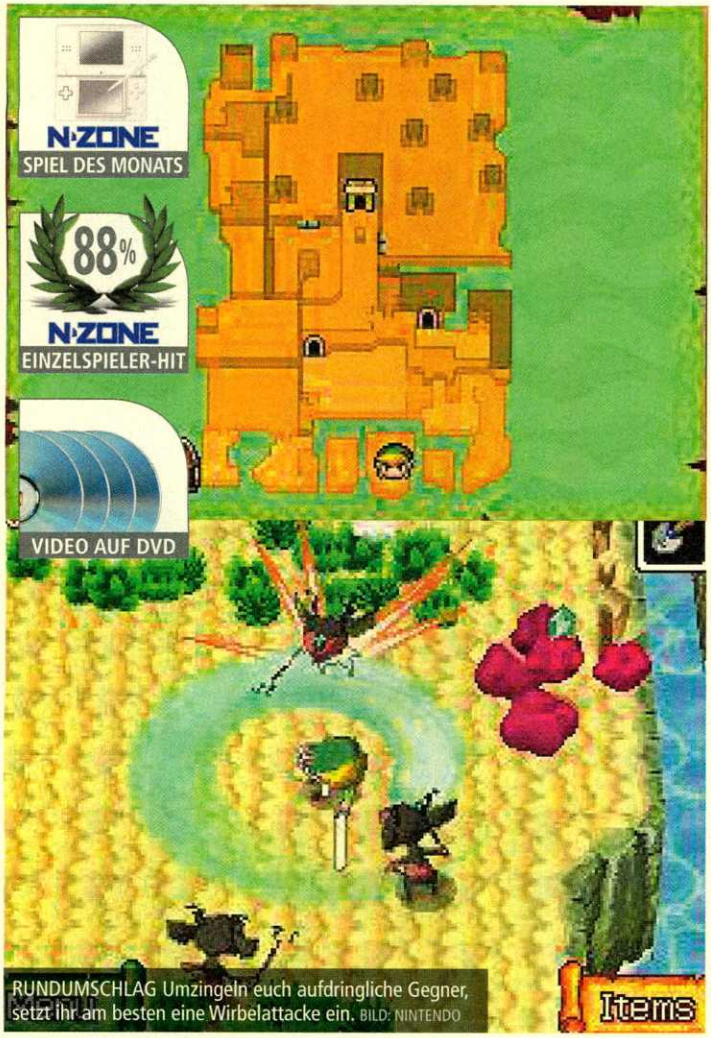
Viel Freispielbares, fetzige Surf-Musik, aber kein Wave-Race-Ersatz. Junge Filmfans reiten diese Welle mit.

Fakten

- Lizenzprodukt zum gleichnamigen Kinofilm
- 10 Charaktere, 23 Surfbretter
- Lavasurfen-Minispiel, Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus
- Deutsche Sprachausgabe, Dolby Pro Logic II

RÖHRENRUTSCHEN An Gelegenheiten für Rail-Sliding herrscht auf den Kursen kein Mangel. BILD: N-ZONE

FRACKTRÄGER AUF ZACK Auf den linearen Wellenstrecken führt ihr mit eurem Charakter gewagte Tricks aus. BILD: N-ZONE



RUNDUMSCHLAG Umzingeln euch aufdringliche Gegner, setzt ihr am besten eine Wirbelattacke ein. BILD: NINTENDO

TIPP MICH AN Um auf den Bumerang zu schalten, genügt es , das Symbol in der Ecke anzutippen. BILD: NINTENDO

The Legend of Zelda Phantom Hourglass

Link schippert endlich in unsere heimischen Gefilde!

Fakten

- Zwei Spielstände
- Optik wie bei The Wind Waker (GC, 2003)
- Unterstützt die Wi-Fi-Connection
- Steuerung erfolgt per Touchscreen
- Sieben Tempel gilt es zu erforschen

AUTOR: KATHARINA REUSS

Unser grün bemützter Held führt in *Phantom Hourglass* als Mitglied der Piratenbande von Tetra alias Prinzessin Zelda ein unterhaltsames Freibeuter-Leben. Einst hat Link die junge Adelige vor dem Tode bewahrt. Die harmonische Reise findet ein abruptes Ende, als die Bande in das Reich des Meereskönigs eindringt und von einem mysteriösen Geisterschiff erfährt. Prompt taucht dieses auf – die mutige Tetra fackelt nicht lange und gibt den Befehl zu entern. Ein kurzer Schrei und im nächsten Augenblick ist der geisterhafte Kahn mitsamt Tetra spurlos verschwunden. Link hechtet hinterher, doch erreicht das Schiff nicht mehr. Kurze Zeit später: Link wacht auf einer Insel auf und stellt fest, dass sein Schwert verschwunden ist, dafür begleitet ihn fortan eine geschwätzige kleine Fee namens Ciela.

AUF DER INSEL NICHTS NEUES

Ihr stattet dem ortsansässigen Einsiedler einen Besuch ab und lasst euch in die Kampfkunst einweisen. *Zelda*-Veteranen dürften die Prozedur schon kennen. Habt ihr euer Schwert wieder gefunden und euch mit einem Schild und diversen Tränken ausgerüstet, solltet ihr den ersten Dungeon aufsuchen. Die Rätsel dort sind alles andere als schwer, was jedoch zu erwarten war. Der niedrige Schwierigkeitsgrad zu Beginn des Abenteuers kommt vor allem Gaming-Neulingen zugute. *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* richtet sich nämlich nicht nur an Hardcore-Fans, sondern auch an Einsteiger. Habt ihr den ersten Dungeon bezwungen, erhaltet ihr Zugang zum Schiff von Kapitän Linebeck, der euch dieses großzügig, wenn auch nicht uneigennützig, zur Verfügung stellt. Schon kann es losgehen mit der Überquerung der blauen

SCHWINDELFREI? Bei diesem Balanceakt ist Fingerspitzengefühl gefragt. BILD: NINTENDO

MIES GELAUNT Bei genervten Bossgegnern solltet ihr behutsam vorgehen. BILD: NINTENDO

NIEDER MIT DEM GLIBBER Ein gezielter Schlag mit dem Schwert und der nervige Schleimbolzen ist verschwunden. BILD: NINTENDO

See. Von der großen Freiheit, die einem *Wind Waker* bot, ist allerdings nicht mehr viel zu spüren. Gerade einmal vier Quadranten Meer erforscht Link mit eurer Hilfe! Im Vergleich mit dem inhaltlich vergleichbaren Vorgänger von 2003, *The Wind Waker*, ist das eine Reduzierung um 45 Sektoren. Zwar wirkten die Seefahrten in Links GameCube-Debüt manchmal eintönig und lange, aber eine so rabiate Beschneidung hätte wirklich nicht sein müssen. Zumal man in der DS-Version nicht kurz vom Schiff abspringen und mal eben das winzige Eiland neben dem Kahn erforschen kann. Um an Land zu gehen, müsst ihr einen Hafen ansteuern und jedes An- und Ablegen ist verbunden mit einer kurzen Zwischensequenz. Der Spielfluss leidet so ein wenig und von der Freiheit des Ozeans ist wenig zu spüren. Allerdings dürfte dies nur Leute stören, die schon den Vorgänger spielten.

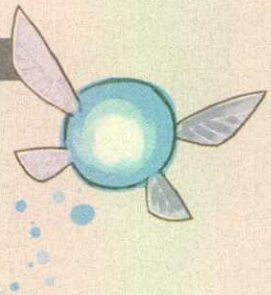
STILVOLLER STYLUS

Bleiben wir doch gleich auf hoher See: Wollt ihr von A nach B reisen, markiert ihr einfach die Route auf der Seekarte und los geht's. Hier vermerkt ihr außerdem wichtige Notizen zu Personen, Rätseln und Schauplätzen. Diese erfreuliche Neuerung erleichtert die Navigation und die Übersicht ungemein. Beim Schippern kann es euch allerdings passieren, dass euch Hürden, lästige Seevögel oder gar Piraten von der planmäßigen Route abbringen wollen. Nicht verzagen: Mit einem einfachen Sprung, ausgelöst durch kurzes Antippen des Touchscreens, überwindet ihr die Hindernisse. Gegner verscheucht ihr mit der Bordkanone, die ihr ebenfalls per Stylus lenkt und bedient. Besonders positiv fällt die Steuerung der Items auf. Klickt mit dem Stylus auf den Gegner, stürmt Link von selbst auf den Widersacher zu und macht ihm den Gar-

Die Charaktere

Link

Link ist der Held aller Spiele der Zelda-Reihe und natürlich auch von Phantom Hourglass. Auch diesmal muss er die entführte Prinzessin retten. Seine typischen Waffen sind das Schwert, der Bumerang und der Feenbogen.



Ciela

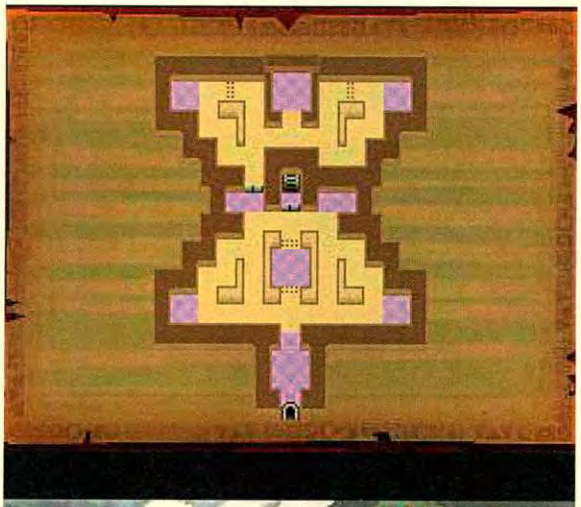
Ciela findet Link, als er an der Insel strandet. Sie hilft ihm, die Abenteuer zu bestehen und ist recht geschwätzig. An ihre Vergangenheit erinnert sie sich nicht mehr.

Linebeck

Der gerissene Kapitän ist wie Link hinter dem Geisterschiff her, allerdings aus einem anderen Grund. Ihn reizen die vielen Schätze, die dort verborgen sein sollen

Tetra

Tetra ist ein mutiges junges Mädchen und Anführerin einer Piratenbande. Gleichzeitig ist sie auch noch identisch mit der Prinzessin Hyrules, Zelda. Die junge Dame wird jedenfalls vom Geisterschiff entführt.



GERISSEN Linebeck hilft euch größtenteils, weil er sich etwas davon verspricht. BILD: NINTENDO

KOMM BALD WIEDER Mit dem Touchscreen könnt ihr den Bumerang einwandfrei steuern. BILD: NINTENDO

UNGEZIEFER Verjagt den Rabenvogel am besten mit einer Wirbelattacke. BILD: NINTENDO

aus. Beim Bumerang zeichnet ihr erst die Fluglinie vor und lasst die Waffe dann losausen. Auf die bewährte Wirbelattacke müsst ihr ebenfalls nicht verzichten. Ihr zeichnet rasch einen Kreis, damit Link den Rundumschlag auslöst. Aber übertreibt es nicht – sonst wird Link nämlich für kurze Zeit schwindelig! Alles in allem fällt die Steuerung sehr intuitiv und gelungen aus, was vor allem Neulinge erfreuen sollte. Natürlich wäre eine Tastensteuerung als Alternative nicht verkehrt gewesen, aber da der Stylus prächtig funktioniert, hält sich unsere Kritik in Grenzen.

DIE PHANTOM-SANDUHR

Mit diesem titelgebenden Gegenstand seid ihr in der Lage, den Haupttempel zu erforschen. Dies ist allerdings nicht mit einem Aufwasch getan. Der ungemütliche Ort ist gefüllt mit purpurnem Nebel, der gefährlich an eurer Lebensenergie zehrt. Das Phantom–Stundenglas schützt euch vor den lebensbedrohlichen Auswirkungen des Dunstes und gewährt euch Zutritt zu tief im Tempel gelegenen Orten. Nach jedem besiegtem Endboss wird euch etwas mehr Sand gutgeschrieben und ihr könnt tiefer in den Tempel vordringen. Das kann durchaus nerven, vor allem, da der Tempel noch von sogenannten Phantomen bewacht wird. Diese patrouillieren durch das Gemäuer und haben die unschöne Eigenschaft, unverwundbar zu sein. Ein Schlag eines Phantoms und Link geht in die Knie. Da ist Schleichen angesagt, ob es euch gefällt oder nicht.
Neben dem Haupttempel, den ihr logischerweise öfter besucht, finden sich noch weitere Dungeons auf der Karte, die erforscht werden wollen. Wem *The Wind Waker* zu einfach war, wird aufatmen – in *Phantom Hourglass* greifen Rätsel aller Art wunderbar ineinander. Auch verabschiedet wurde sich von dem immer gleichen Vorgehen à la „Finde den Gegenstand, besiege den Zwischengegner, besiege den Endboss". Einen Kompass oder eine Karte sucht ihr jedenfalls vergeblich. Umso erfreulicher, dass die Tempel an die Dungeons von *A Link to the Past* (SNES) angelehnt sind und somit eine wunderbare Atmosphäre und knackige Rätsel beinhalten.

ÜBERRASCHUNG!

Auch wenn es auf den ersten Blick so scheint, als sei *Phantom Hourglass* ein reinrassiger Vertreter der *Zelda*-Saga, gibt es einige schwerwiegende Brüche mit der guten, vertrauten *Zelda*-Tradition. So müsst ihr euch in Links DS-Ausflug von den einzelnen Herzteilen verabschieden – es gibt fortan nur noch ganze Herzcontainer. Damit fällt schon mal ein Großteil der Motivation, die Landschaft zu erforschen, flach. Auch gestrichen: die Flaschensammelei. Die gesamte Spielwelt wurde regelrecht konzentriert und eingedampft. Als Resultat wirkt die schön gestaltete Insellandschaft ziemlich leblos und eintönig. Dies mag daran liegen, dass die Charaktere blass wirken und vergleichsweise wenige Nebenfiguren auftauchen. Von den vielen winzigen, geheimnisvollen Inseln aus *The Wind Waker* ist kaum noch etwas übrig geblieben. Die Story ist – ohne zu viel verraten zu wollen – leider auch nicht besonders episch oder trickreich erzählt, sondern beschränkt sich aufs Wesentliche.

NACHBARSCHAFTSHILFE Zum Glück sind die wenigen Bewohner des Inselreiches hilfsbereit und zuvorkommend. BILD: NINTENDO

WAS GEHT ONLINE?

Der Multiplayer-Modus in *Zelda: Phantom Hourglass* funktioniert über die Wi-Fi-Connection sowie lokal. Zum Spielprinzip: Zwei Spieler werden auf jeweils eine Seite verteilt: eine offensive und eine defensive. Der offensive Spieler übernimmt die Kontrolle über Link und versucht in einem verwinkelten Areal einen Triforce-Splitter sicherzustellen. Der defensive Spieler verfügt über drei gepanzerte Ritter, wie man sie aus *The Wind Waker* kennt. Diese lotst er auf dem Kartenbildschirm durch besagtes Areal und versucht, Link zu fangen, bevor dieser das Triforce sicherstellt. Richtig fesselnd ist die Triforce-Jagd auf lange Sicht aber nicht – wir klappten nach vier Spielrunden den DS zu und widmeten uns wieder dem Solo-Abenteuer.

ETWAS SCHATTEN, ABER VIEL LICHT

Auch wenn beim Lesen dieses Tests der Eindruck entstehen mag, *Phantom Hourglass* sei ein schlechtes Spiel, ist dies nicht der Fall. Nur gemessen an seinen legendären Brüdern zieht der DS-Ableger den Kürzeren. Die Hardware gibt selbstverständlich nicht so viel Power her wie der GameCube. Trotzdem ist es schade, dass es kaum Sidequests ins Spiel geschafft haben, denn so legt man das Modul nach 20 Stunden Spielzeit beiseite. Betrachtet man *Phantom Hourglass* separat für sich, bleibt ein sehr unterhaltsames Spiel mit klasse Dungeons und einer einzigartigen Steuerung. Und somit ist *Phantom Hourglass* aus gutem Grund einer der diesjährigen Herbst-Hits. ■

Detail-Check

Link stattet nun auch dem DS einen Besuch ab. Wir wollten wissen: Inwiefern unterscheiden sich die Zelda-Titel für unterwegs?

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

UMFANG ★★★★★

Spielwelt: Die Insel Cocolint. Neben einem Strand, Wäldern und Wüsten kann das Gebirge erforscht werden. Für Game-Boy-Verhältnisse sehr umfangreich.

Items: Viele! Nützliche Items wie die Pegasusstiefel und der Somaria-Stab. Durch Muschelnsammeln könnt ihr ein verbessertes Schwert erhalten.

Dungeons: Acht Tempel. Vor allem der siebte Tempel dürfte mit seinen hammerschweren Rätseln vielen Kopfzerbrechen bereitet haben.

Herzteile: Jeweils vier gut versteckte Herzteile fügen sich zu einem Herz-Container zusammen. Die Teile sind gut versteckt und man sucht lange, bis man alle gefunden hat

GAMEPLAY ★★★★½

Spielmechanik: Das klassische Zelda-Schema. Kämpft und rätselt euch mithilfe der speziellen Items durch die Insel und die Dungeons.

Steuerung: Simpel! Ihr legt die Items je nach Belieben auf die A oder B-Taste. Manchmal ist das etwas umständlich.

Schwierigkeitsgrad: Stetig ansteigend. Vor allem die zwei letzten Tempel fordern Gehirnschmalz des Spielers.

TECHNIK ★★½☆☆

Grafik: Für Game-Boy-Verhältnisse gut, heute aber keinesfalls mehr aktuell. Die Dungeons sehen sich von innen teilweise recht ähnlich. Strände und Wälder sind gut umgesetzt.

Sound: Eingängig! Die klassischen Zelda-Ohrwürmer sorgen für stimmungsvolle Inselabenteuer. Jedem Dungeon und Ort wurde eine passende Melodie zugeteilt.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS/AGES

UMFANG ★★★★★

Spielwelt: Labrynna bzw. Horodrum. In Oracle of Seasons erkundet Link zusätzlich die Unterwelt Subrosia, in Oracle of Ages den Meeresgrund/ Welt der Vergangenheit.

Items: Sehr viele! Neben den editionsabhängigen Items sammelt ihr verschiedene magische Ringe und könnt euer Schwert/ Schild aufmöbeln!

Dungeons: Acht Tempel. Zelda-typische Dungeons wie Lord Jabu-Jabus Bauch mit vielen Schalterrätseln. Insgesamt wirken die Tempel recht blass.

Herzteile: Jeweils vier gut versteckte Herzteile fügen sich zu einem Herz-Container zusammen. Durch die noch größere Welt gibt es noch kniffligere Herzteil-Verstecke.

GAMEPLAY ★★★★½

Spielmechanik: Durch die Zeitmanipulation etwas komplexer. Ansonsten Zelda-typische Unterhaltung mit Rätseln, Sidequests etc.

Steuerung: Praktisch identisch mit der von Link's Awakening. Ringe tragt ihr automatisch, wenn ihr sie ins Ringetui ablegt.

Schwierigkeitsgrad: Mittelmäßig. So richtige Hämmer beinhalten beide Versionen nicht.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Bunt! Die Jahreszeiten sind stimmungsvoll inszeniert. Nach heutigen Maßstäben aber altbacken und im Grunde dasselbe wie bei Link's Awakening, nur in bunt.

Sound: Gut! Zum größten Teil allerdings bekannte Zelda-Stücke. Sogar die Hymne des Sturms kommt als kleines Gimmick als Hintergrundmusik bei der Windmühle in Holodrum vor!

GESAMTWERTUNG ★★★★½

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

UMFANG ★★★☆☆

Spielwelt: Der Ozean. Die Karte ist verhältnismäßig klein und die Inselanzahl gering. Tag-und-Nacht-Wechsel wurden nicht integriert, Wettereinflüsse fehlen auch.

Items: Wenige! Keine Herzteile mehr, keine Flaschensammelei, keine verschiedenen Rüstungen und allgemein recht wenige Sidequests und Items.

Dungeons: Sieben Tempel. Das Design ist deutlich an das von A Link to the Past angelehnt und somit entsprechend brillant ausgefallen!

Herzteile: Keine einzelnen Herzteile mehr vorhanden. Es gibt nur noch komplette Herz-Container. Leider verringern sich dadurch die zu lüftenden Geheimnisse und der Spielumfang.

GAMEPLAY ★★★★½

Spielmechanik: Durch die Ähnlichkeit zu Wind Waker erfrischend anders! Ihr erforscht nicht nur Festland, sondern auch die See.

Steuerung: Funktioniert zum Glück super. Die Entwickler haben allerdings keine alternative Tastensteuerung vorgesehen.

Schwierigkeitsgrad: Leicht. Die Kämpfe und Rätsel sind deutlich simpler als bei anderen Zelda-Titeln.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Gut! Wie schon bei Wind Waker Cel-Shading-Optik. Leider unschöne Texturen und monotone Umgebungen. Man liebt die Grafik oder man hasst sie, Zwischenstufen gibt es selten

Sound: Gut! Bei der Musikauswahl verließ man sich größtenteils auf bewährte Zelda-Melodien. Dies sorgt für einen vertraut wirkenden Zelda-Spielgenuss ohne große Überraschungen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Der Nintendo DS eröffnet dem guten alten Link viele neue Möglichkeiten. Vor allem die Touchscreen-Steuerung überzeugt auf ganzer Linie. Wer sich allerdings nach dem typischen Zelda-Flair mit Herzteilen, vielen Items und Sidequests sehnt, sollte sich erst einmal die anderen Game-Boy-Titel vornehmen.

KATHARINA REUSS
ist freiheitsliebend.

Bei *The Wind Waker* hat mir am besten gefallen, dass die Spielwelt riesig war und man schon mal eine halbe Ewigkeit brauchte, um von einem Ende der Karte zum anderen zu schippern. Ich weiß, dass dies viele nervte, aber ich stehe eben auf umfangreiche Karten mit vielen Kleinigkeiten, die auf ihre Entdeckung warten. In dieser Hinsicht hat mich *Phantom Hourglass* enttäuscht. Nichtsdestotrotz machen Spiel und Steuerung richtig Spaß. Wer mal wieder richtig gute *Zelda*-Tempel durchforsten möchte, dem sei *Phantom Hourglass* wärmstens ans Herz gelegt.

CHRISTOPH KRAUS
füllt die Sanduhr.

Ein Jahr ist der *Twilight Princess*-Test mittlerweile schon her. Und wenn ich zurückdenke, fallen mir die Unterschiede zu *Phantom Hourglass* erst so richtig auf: Die Spielwelt wurde auf die Vorlieben von Unterwegs-Spielern und Casual-Gamern zurechtgeschnitten, die Steuerung passt perfekt zum DS und einen Mehrspieler-Modus gibt es auch – der ist aber kaum der Rede wert. Auch wenn es kein typisches Zelda ist – Für mich definitiv ein heißer Herbst-Hit, um Zugfahrten an den Wochenenden zu überbrücken!

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLAS

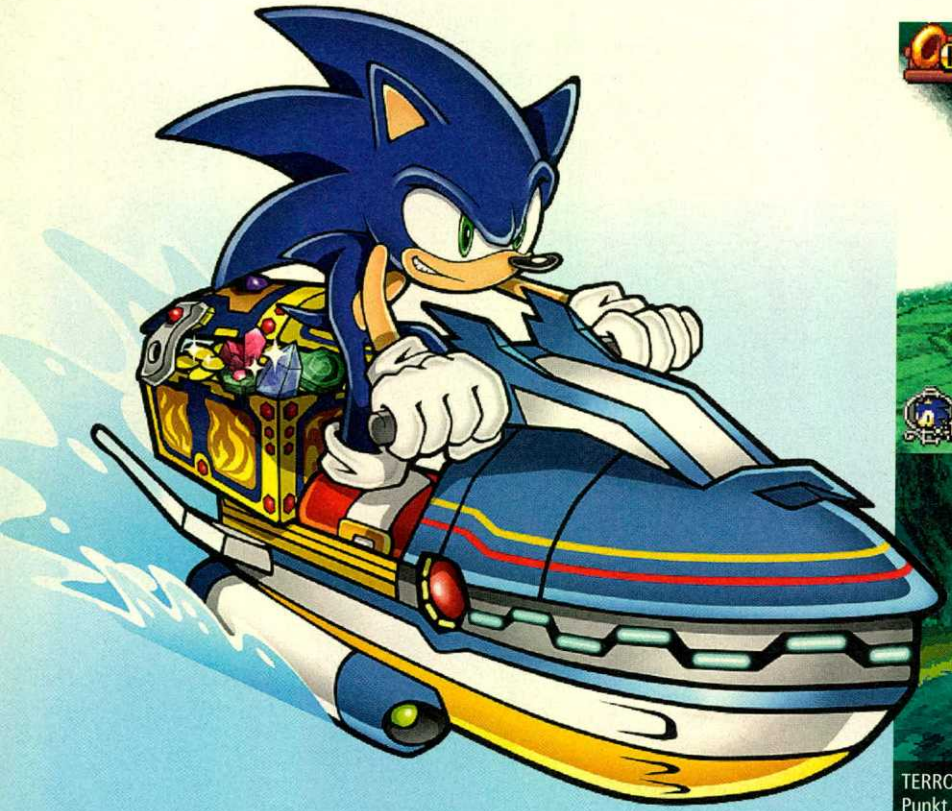
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	19. Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Zelda: The Wind Waker

- ✓ Sehr schön gestaltete Dungeons
- ✓ Touchscreen-Steuerung funktioniert klasse
- ✗ Lineares Abenteuer mit wenigen Sidequests
- ✗ Geringer Umfang

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 84% SOUND 83%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **88%**

Ein gutes Zelda-Spiel, das lediglich im Vergleich zu anderen Titeln der Reihe abgespeckt wirkt.



TERROR-KRAKE Jedes Biest hat einen wunden Punkt. Hier ist es das Tentakel. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

87%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

Sonic Rush Adventure

Willkommen zur Rush-Hour: Selbst Wasser kann den PS-Igel nicht bremsen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Es gibt tatsächlich Igel, die im Herbst ausnahmsweise nicht vom Asphalt gekratzt werden müssen – Sonic zum Beispiel. In *Sonic Rush Adventure* landet der blaue Flitze-Säuger durch ein See-unglück auf einer Insel. Und als ob dies nicht schon schlimm genug wäre, muss er das von Katastrophen heimgesuchte Eiland auch noch vor dem Untergang bewahren. Klingt nach Arbeit? Klar, aber eine Extraportion Spaß ist auch dabei, schließlich entwickeln Sonic und seine Kumpel Blaze, Tails und Marine bald eine Flotte cooler Wasserflitzer, mit denen es sich wunderbar über den Ozean heizen lässt. Willkommen in der „Rush"-Hour auf hoher See!

HALS ÜBER KOPF

Die meiste Zeit steuert ihr den Kult-Igel jedoch wie in seinem ersten DS-Abenteuer durch zweidimensionale Levels. In jeweils zwei Abschnitten einer Welt düst ihr durch halbsbrecherische Loopings, sammelt im Sekundentakt Ringe ein, führt Tricks aus, krallt euch an der Stange eines Gleitschirms fest, lasst euch von Bungee-Seilen vom unteren Bildschirm nach oben katapultieren, kraxelt Lianen entlang und tut sowieso das, was Sonic seit jeher am besten kann: rennen. Das sehr hohe Spieltempo hat uns wirklich beeindruckt: Oft drückt ihr nur das Steuerkreuz nach rechts und lasst euch fast wie von selbst durch den Level leiten. Doch halt: Spätestens in der dritten Welt führt diese Taktik nicht mehr zum Erfolg. Dann müsst ihr geschickt die Eigenheit der Levels nutzen und Abkürzungen finden, sonst wird es nichts mit einer guten Abschlusswertung. Habt ihr nämlich viele Ringe in kurzer Zeit gesammelt, gibt's am Ende noch einen oder mehrere Edelsteine obendrauf. Die benutzt ihr anschließend dazu, um euch von Tails neue Transportmittel bauen zu lassen. Und schon wären wir beim neuen Spielelement angekommen – den Fahrten in den Ozean-Cruisern!

WAVE RACE

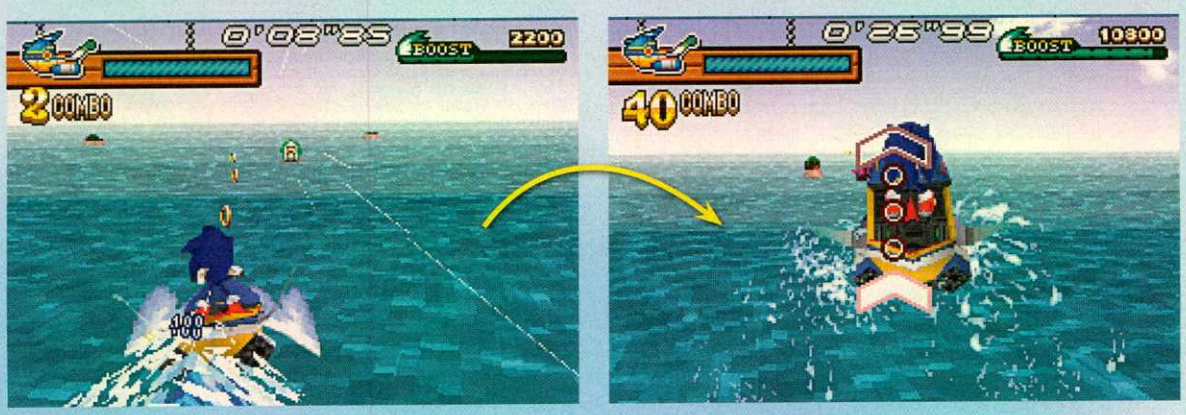
Diese Rennspieleinlagen werden ausschließlich via Touchscreen gesteuert. Bei der „Wave Cyclone", eurem ersten Mini-Boot, legt ihr den Stylus auf den unteren Bildschirm, um auf die Tube zu drücken. Tippt ihr zweimal kurz hintereinander den Screen an oder drückt ihr R, gebt ihr zusätzlich Gas – in diesem Turbo-Modus werden sogar Gegner zu Kleinholz verarbeitet, die euch in die Quere kommen. Witzig wird's erst recht, wenn ihr euch einer Rampe nähert. Nach dem Sprung streift ihr den Touchpen in die angezeigte Richtung, um an Fahrt zu gewinnen. Erfolgreich ausgeführte Tricks lassen eine Schubanzeige anwachsen, die euch – unschwer zu erraten – noch einmal Dampf verleiht. Die Rennspiel-Levels steuern sich eingängig und machen richtig Laune. Da sehen wir gerne über die Tatsache hinweg, dass sie nicht allzu schwierig zu bewältigen sind. Klasse ist auch, dass ihr euch die See-Route selbst aussuchen könnt: Vor dem Rennen zeichnet ihr einfach auf den Touchscreen, wohin Sonic Kurs nehmen soll. So entdeckt ihr neue Inseln und stoßt in neue Bereiche des Eilands vor. Dumm nur, dass nicht jeder Kahn in der Lage ist, jeden Teil

Fakten

- Nachfolger von Sonic Rush (DS, 2005)
- Mit neuen Rennpassagen, …
- … die komplett mit dem Stylus gespielt werden
- Ein Speicherstand
- Deutsche Bildschirmtexte

GEISTERBAHN Nette 3D-Spielereien bringen Frische ins Abenteuer. BILD: N-ZONE

RAIL-GRIND Geländer eignen sich prima, um Fahrt aufzunehmen. Anschnallen! BILD: N-ZONE



WELLENRITT An Bord dieses Miniboots muss Sonic waghalsige Stunts meistern. Gesteuert wird via Touchscreen. BILD: N-ZONE

des Ozeans zu erkunden! So kommt ihr nicht umhin, neue Kähne zu entwickeln – zum Beispiel den „Ocean Tornado", der sogar über eine Bordbewaffnung verfügt. Zwei weitere Bombasto-Boote spielt ihr im Spielverlauf frei. Um es geheimnisvoll zu formulieren: Ihr lasst euch sogar nass machen und besteigt ein wahrhaft „luftiges" Wasserfahrzeug.

3D-GADGETS UND WI-FI-WAHN

Zwar spielt ihr Sonic die meiste Zeit „nur" aus der zweidimensionalen Perspektive, doch coole 3D-Spielereien lockern das Spiel angenehm auf – etwa dann, wenn ihr eine Lore durch eine fallengespickte Mine steuert oder einen Zwischengegner bekämpft. Die oft schwierigen, aber immer fairen Boss-Schlachten sind übrigens nicht nur eine wahre Augenweide, sondern spielen sich ebenso frisch. Eine besondere Taktik ist ebenfalls erforderlich, um die Gegner niederzuringen. Dagegen ist der Multiplayer-Modus lediglich „nett" geworden: Dort liefert ihr euch Wettrennen mit Freunden, ob über lokales WLAN oder online via Wi-Fi-Connection – für ein paar flotte Matches zwischendurch ist der Wi-Fi-Modus dennoch gut. So, und nun helft gefälligst den armen Igeln über die Straße, damit sie ihr Winterdomizil einrichten können! ■

CHRISTOPH KRAUS
flitzt im Takt des Südsee-Beats.

Schon das sonnige Intro von *Sonic Rush Adventure* macht Lust auf mehr: Getrieben von Südsee-Beats flitzt Sonic durch den Level, als ob er eine volle Ladung Bleifrei getankt hätte. Im nächsten Augenblick sitze ich am Steuer eines riesigen Dampfers und heize meinen Gegnern mit der Bordkanone ein. Auch die übrigen Wasserfahrten mit den restlichen Ozean-Cruisern machen Laune – gerade deshalb, weil die Touchscreen-Steuerung nicht überbelegt wird. Mit der Komplexität von *Mario*-Jump&Runs kann Sonic dennoch nicht ganz mithalten – dafür hat der Sega-Igel einfach den viel lässigeren Beat drauf. Yo-yo!

SONIC RUSH ADVENTURE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. 40,- €
Termin:	14. September 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Sonic Rush

- Action über zwei Bildschirme
- Witzige Wasserfahrten
- Klasse inszenierte Boss-Schlachten
- Manchmal etwas hektisch

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 85% SOUND 82%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
83%	87%

Sonics zweiter DS-Ausflug punktet mit den Stärken des Vorgängers und fetzt mit neuen Spielelementen.

» Ihr düst durch Loopings, kraxelt Lianen entlang und tut das, was Sonic seit jeher am besten kann: rennen! «

GLEITFLUG Am Ende dieser Flug-Route lauert eine besonders rare Ring-Box. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

HOKUSPOKUS Habt ihr eine Heilbasis im Schiff errichtet, werden eure Einheiten geheilt. BILD: N-ZONE

Heroes of Mana

Ärger im Paradies: Rettet friedliche Fantasyreiche vor dem Untergang!

Fakten

- Multiplayermodus mit 2 Spielern möglich, …
- … allerdings nur, wenn jeder eine DS-Karte besitzt.
- Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie
- Onlinekämpfe und Rangliste durch Wi-Fi-Modus möglich
- Englische Texte im Spiel

SCHÖNER WOHNEN Im Inneren des Schiffes baut ihr Basen, mit denen ihr Einheiten herbeiruft. BILD: N-ZONE

NERVIG Leider sind sämtliche Texte in Englisch gehalten und dazu noch ziemlich lang! BILD: N-ZONE

AUTOR: KATHARINA REUSS

Roget ist ein Held. Er ist mutig, stark und hat einen ausgesprochenen Gerechtigkeitssinn. Dies ist wahrscheinlich auch der Grund, weswegen er mitsamt vier Begleitern auf eine streng geheime Mission nach Ferolia geschickt wurde, das Land der Biestmenschen. Angeblich planen diese einen Krieg gegen das Königreich Pedda. Am Ziel angekommen, werden die fünf Recken Zeuge, wie die Armee von Pedda plötzlich in Ferolia einfällt und eine Spur der Verwüstung hinterlässt.

BUNTE MISCHUNG

Die zusammengewürfelte Gruppe beschließt edelmütig, sich den Landsleuten entgegenzustellen und den Angegriffenen zu helfen. Eure Rettungsmission gestaltet sich als ein Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie. Ihr steuert das Heldengrüppchen, welches ihr mit gefundenen Gegenständen und Waffen aufpowern könnt, sowie verschiedene Monstereinheiten. Auch mit dabei: euer Transportschiff. Sammelt ihr genug Gaia-Steine ein, so ist es euch möglich, Basen im Schiff zu errichten. Mit den Treant-Früchten hingegen ruft ihr Einheiten aus diesen Basen, so wie zum Beispiel die putzigen Pogopuschel-Kreaturen. Je stärker die Einheit, desto mehr Treant-Früchte sind zur Beschwörung notwendig, klare Sache. Die Viecher erscheinen dann unterhalb eures Schiffes, das ihr übrigens frei bewegen könnt, und verstopfen so gerne mal dumpf den Weg. Meist wird es also darauf hinauslaufen, dass eure Helden am Rande des Schlachtfeldes stehen und ihr billiges Kanonenfutter in den Kampf schickt.

HUI …

Die Charaktere und Monster fallen typisch *Mana*-mäßig aus: Sie sind sehr niedlich und liebevoll gestaltet. Ein weiterer großer Pluspunkt ist zweifelsohne die Musik. Selten erlebt man eine solch stimmungsvolle akustische Untermalung wie bei *Heroes of Mana*. Einen Großteil der Atmosphäre

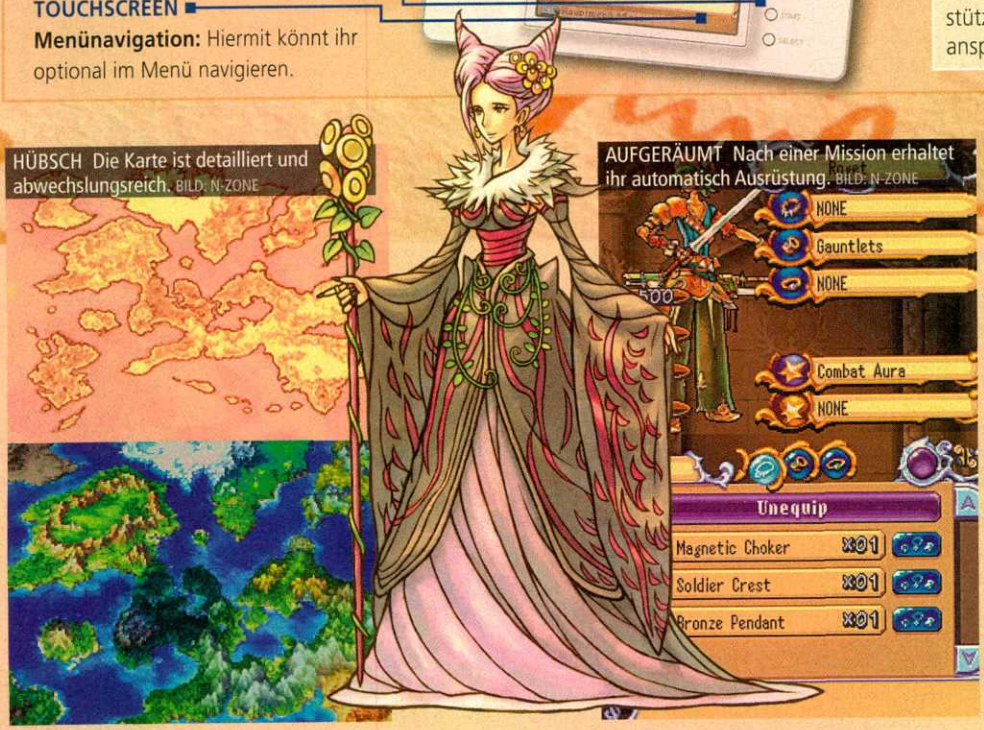
Controller-Check

Kann die Steuerung überzeugen?

L-TASTE
Menü: Navigiert im Spiel durch das Ringmenü.
R-TASTE
Menü: Navigiert im Spiel durch das Ringmenü.
STEUERKREUZ
Bewegen: Bewegt den Hauptcharakter und navigiert durch das Menü.
MIKROFON Nicht belegt
START
Spiel pausieren: Benutzt die Start-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen, bzw. das Spiel zu unterbrechen.
SELECT Nicht belegt
TOUCHSCREEN
Menünavigation: Hiermit könnt ihr optional im Menü navigieren.

A-KNOPF
Primärangriff: Schlagt mit eurem Schwert zu.
B-KNOPF
Magie: Gedrückt halten, um Magie zu benutzen.
Y-KNOPF
Item: Setzt einen bereitgelegten Gegenstand per Knopfdruck ein. Sehr nützlich!
X-KNOPF
Sekundärangriff: Wählt eine beliebige Zweitwaffe. Der X-Knopf dient als Shortcut.

FAZIT: Alles, was man braucht. Die Knöpfe sind intuitiv und praktisch belegt, DS-Features werden kaum unterstützt. Solide Steuerungsform, die jeden ansprechen sollte.



HÜBSCH Die Karte ist detailliert und abwechslungsreich. BILD: N-ZONE

AUFGERÄUMT Nach einer Mission erhaltet ihr automatisch Ausrüstung. BILD: N-ZONE

verdankt der Titel allein dem fantasygerechten Sound mit träumerischen Piano-Sequenzen. Mühe gegeben hat sich Square Enix auch beim ausgewogenen Balancing der Einheiten. So ist gegen jeden Kontrahenten ein Kraut gewachsen und einfaches Drauflos-Kloppen führt selten zum Erfolg. Die Grundidee der Echtzeit-Strategie ist im Kern geglückt und ergänzt sich mit den Rollenspielelementen, die allerdings zwangsläufig etwas ins Hintertreffen geraten.

Erfreulich: Auch euren Freunden könnt ihr zeigen, wo das Schwe... äh, der Hammer hängt und sie zu einem Kampf per WLAN auffordern. Voraussetzung ist, dass jeder ein DS-Karte besitzt. Außerdem empfehlenswert: Spielt zuerst die Story komplett durch, denn manche Einheiten werden erst danach im Mehrspielermodus aktiviert. So kann es rasch passieren, dass ihr in einen ungleichen Kampf geratet und euch vom Traum, mal die Nummer eins der Weltrangliste zu sein, schneller als es euch lieb ist, verabschieden könnt.

... UND PFUI

Die verkorkste Wegfindung der Einheiten zählt zu den weniger heldenhaften Attributen des Titels. Es kann schon mal vorkommen, dass ihr auf eintreffenden Truppennachschub im Kampfgetümmel wartet – nur um festzustellen, dass sich ein Berg als unüberwindbares Hindernis für die debilen Monster entpuppt hat. Richtig nervig ist das Schneckentempo, mit dem sich eure Figürchen fortbewegen. Ein fesselndes Spielerlebnis wird so leider kaum ausgelöst, eher ein Gähnen angesichts der kaugummiartigen Zähigkeit der Bewegungen. Außerdem unschön: der Hintergrund eures Schlachtfeldes ist einfach schwarz. Dies verleiht der Grafik einen regelrecht unfertigen Touch. Rundum kann *Heroes of Mana* leider nicht überzeugen. Der Genremix an sich ist trotzdem gelungen und Fans dürfen gerne noch ein paar Prozent zur Wertung hinzuaddieren. ■

» Ein großer Pluspunkt ist die Musik. «

KATHARINA REUSS
kuschelt gern mit Pogopuscheln.

Secret of Mana war ein geniales Spiel, doch *Heroes of Mana* wirkt in gewisser Weise unausgegoren. Die Gestaltung der Einheiten ist putzig und ansprechend, die Umgebung nicht. Dem Balancing wurde viel Mühe gewidmet, ganz im Gegensatz zur Wegfindung eurer Monster und Helden. Mir fallen spontan 1.265.487 Dinge ein, die einen besseren Orientierungssinn haben als die Einheiten in *Heroes of Mana* – ein toter Hamster zum Beispiel. Schade eigentlich, denn der Spielansatz ist richtig gut.

HEROES OF MANA

Genre:	Rollenspiel/Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	12. September 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.square-enix.com
Alternativen:	Children of Mana

- Stimmungsvoller Soundtrack
- Einheiten-Balancing ausgewogen
- Schlechte Wegfindung der Einheiten
- Sehr langsam

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 73% SOUND 85%

MULTIPLAYER **75%**

SINGLEPLAYER **72%**

Wer Fan der Serie ist und sich nicht an dummen Einheiten und konstanter Langsamkeit stört, kann zugreifen.

Fakten

- Drei Schwierigkeitsgrade
- Freispielbare Klassik-Teams
- Umsetzung des Handy-Games
- Viele Spielmodi mit …
- … jeweils einem Speicherstand pro Wettbewerb
- Leider keinerlei Lizenzen

Real Football 2008

Vom handlichen Handy-Fußball zum gelungenen DS-Schmankerl

AUTOR: MAIK KOCH

Real Football 2008 heißt der neue Ubisoft-Kick und bringt ein ehemaliges Handy-Game auf den DS. Mit weltweit 4,1 Millionen Downloads war der mobile Vorgänger des Fußballspiels ein richtiger Erfolg. Sogar das Mikrofon des DS wird in diesem Spiel genutzt und bringt ein geniales Feature für alle Spieler, die gerne und viel fluchen: Ihr dürft nach einem Foul den Schiri anbrüllen und werdet endlich mal erhört. Je nach Lautstärke eures Schreis lässt der Referee Milde walten oder fühlt sich beleidigt und reagiert mit einer roten Karte.

ZAHLREICHE SPIELMODI

In der neuen Fußballsimulation stehen euch jede Menge Spielvarianten zur Verfügung. So tretet ihr nicht nur in einfachen Freundschaftsspielen an, sondern bestreitet auch internationale Turniere wie die EM 2008 oder die Weltmeisterschaft. Sogar die nationalen Ligen von England, Spanien, Italien, Frankreich, Deutschland sowie die Champions League könnt ihr mit eurem jeweiligen Lieblingsclub spielen. Zu jedem Spielmodus steht euch ein Speicherstand zur Verfügung. Außerdem erspielt ihr euch mit dem Gewinn jedes Wettbewerbes je ein Classic-Team einer Fußballnation mit den Helden früherer Glanzzeiten. Einziger kleiner Nachteil sind die fehlenden Lizenzen. Dafür haben die Weltklasse-Kicker sehr lustige „Ersatz-Namen" wie etwa Bodolski, Ballacq oder Close verpasst bekommen.

Die Steuerung des Fußballtitels ist in Windeseile erlernt und steht der Fußball-Konkurrenz von EA Sports oder Konami in nichts nach. Kleinere Feinheiten der Steuerung werden zudem in einem kurzen Tutorial erklärt.

COOLER KICK

Der Kick für die Hosentasche hält dem Vergleich zu *Pro Evolution 6* stand. Der Stadiensound in *Real Football 2008* bringt zudem die volle Fußballatmosphäre auf den Nintendo DS. An einigen Kleinigkeiten, wie einem sehr geringen Statistikteil oder einer schwachen Übersetzung der Bildschirmtexte, merkt man schon, dass der Titel eine Weiterentwicklung des Handy-Vorgängers ist. Nichtsdestotrotz macht das Spiel sowohl allein gegen den Computer als auch in Mehrspielerduellen richtig viel Spaß. Profis und Neulinge werden mit diesem Fußballspiel gleichermaßen viel Spaß haben. ■

MAIK KOCH
netzt gerne mal ein.

Real Football 2008 heizt mit Sicherheit den Konkurrenzkampf in Sachen Fußballsimulation an. Das ist immer gut für den Spieler, denn dadurch wird die Qualität der Endprodukte erhöht. Zwar merkt man dem Titel seine Handy-Vergangenheit an, trotzdem kann das Spiel durch sein simples, aber fantastisch umgesetztes Gameplay punkten. Einen Karrieremodus (wie in *FIFA 07*) gibt es leider nicht, dennoch sorgen die zahlreichen Spielvarianten für richtig viel Abwechslung.

REAL FOOTBALL 2008

Genre:	Fußball
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gameloft
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	4. Oktober 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.ubi.com
Alternativen:	Pro Evolution Soccer 6

- ↗ Viele Spielmodi
- ↗ Gutes Gameplay
- ↘ Schwache Übersetzung der Bildschirmtexte
- ↘ Keine Lizenzen

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 77% SOUND 7%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
77%	75%

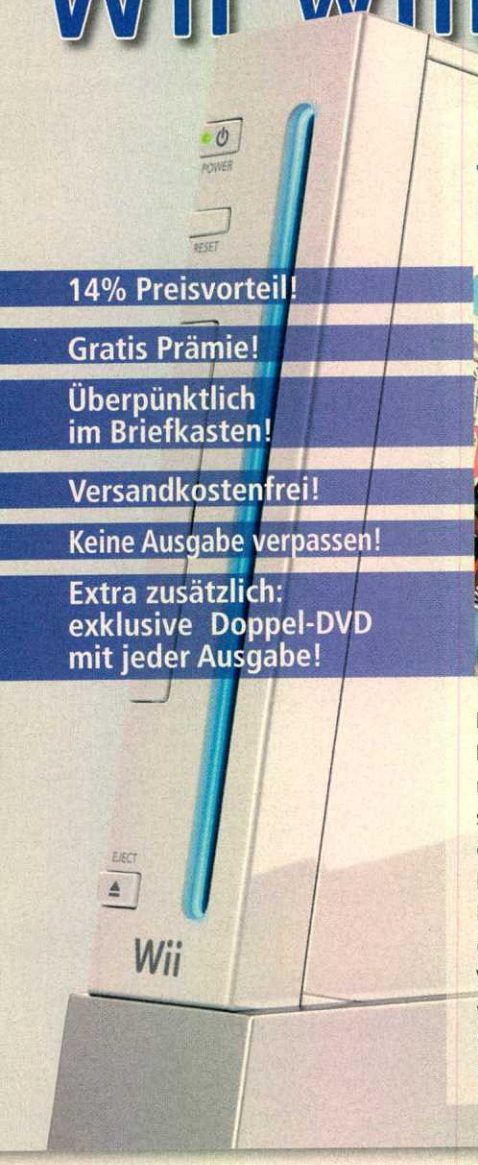
Fußball-Fans, aufgepasst! Real Football 2008 sieht gut aus und spielt sich fantastisch gut. Bravo, Ubisoft!

TOLLE STEUERUNG Die gute Bedienung lässt euch nie die Kontrolle über das Geschehen verlieren. BILD: N-ZONE

RUDELBILDUNG Durch das Mikrofon des DS schreit ihr den Schiedsrichter an. BILD: N-ZONE

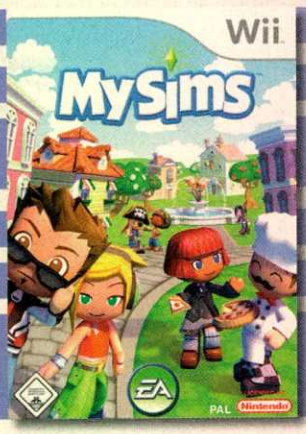
KEINE ORIGINALE Leider gibt es keine Lizenzen und somit keine Originalnamen für die Spieler. BILD: N-ZONE

Wii will entertain you!

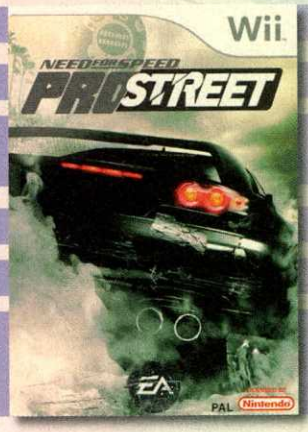


JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

- 14% Preisvorteil!
- Gratis Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive Doppel-DVD mit jeder Ausgabe!



MySims (Wii)
Erkunde mit MySims eine komplett neue Welt - eine Welt, die du gestalten kannst! Ziehe in eine Stadt, die in letzter Zeit einige Probleme hatte. Mit ein wenig Kreativität und Hilfe der anderen Bürger kannst du diesen Ort jedoch aufblühen lassen. Verbessere die Stadt, um neue Bewohner anzuziehen, vom Chefkoch und Floristen bis hin zum DJ.
Prämien-Nr.: 003306



NFS ProStreet (Wii)
Mit Need for Speed ProStreet tauchst du tief in die Streetracing-Szene ein und begibst dich an die spannendsten Schauplätze der Welt, um den Kampf um die Krone der Streetracer aufzunehmen. Dein Ziel ist es, das ultimativ getunte Auto zu bauen und mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen.
Lieferung sobald verfügbar
Prämien-Nr.: 003307

Harry Potter 5: Orden des Phönix (Wii)
Die Wii-Fernbedienung ist euer Zauberstab! Helft Harry Potter durch sein fünftes Jahr in Hogwarts und erkundet die detailgetreu nachgebildeten Schauplätze des aktuellen Kinofilms. Zahlreiche Geheimnisse warten nur darauf, von euch entdeckt zu werden. Auf ins Abenteuer!
Prämien-Nr.: 003249

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Tel.: +43 (0)6246 882 882, Fax: +43 (0)6246 88 25 277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 51,60/12 Ausg.; Ausland: € 63,60/12 Ausg.; Österreich: € 56,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 42

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Juiced 2: Hot Import Nights

Rasante Rennen, coole Schlitten & heiße Damen

DETAILREICH Die Strecken führen euch an bekannten Sehenswürdigkeiten wie dem Big Ben vorbei. BILD: N-ZONE

AUTOR: DAVID MARTIN

Tiefer gelegte Mittelklassewagen, mit bunten Vinyls lackiert und zu dröhnenden PS-Maschinen aufgemotzt. Die Zuschauer warten gespannt auf die Startflagge, die ein attraktives Mädel mit Minirock und mächtiger Oberweite in wenigen Sekunden schwingen wird. Die Reifen qualmen, die Autos werden von den Fahrern an ihre technischen Grenzen gebracht. Willkommen bei *Juiced 2: Hot Import Nights*.

TUNEN IST DAS LEBEN

Herzstück dieses Rennspiels ist selbstverständlich der Karriere-Modus. Hier wird euch zu Beginn der Clio Renault Sport V6 zugeteilt, nach wenigen Rennen erhaltet ihr jedoch weitere Schlitten, darunter den Skyline GTR – insgesamt stehen 90 Modelle zur Verfügung. Bevor ihr euch mit diesen Vehikeln auf die Piste traut, solltet ihr einen Blick in die Werkstatt werfen. Hier könnt ihr euch nach Herzenslust austoben. Gegen Bares verpasst ihr eurer Karosse bunte Lackierungen, baut Nitros ein oder schraubt am Motor. Das nötige Kleingeld verschafft ihr euch durch die Teilnahme an riskanten Straßenrennen.

ICH GEB GAS, ICH WILL SPASS

Wie auch in anderen Genre-Vertretern startet ihr in *Juiced 2* als namenloser Anfänger. Ziel ist es, durch insgesamt zehn Ligen zu rasen, bis hin zur Elite-Liga. In jeder Klasse absolviert ihr eine bestimmte Anzahl unterschiedlicher Aufgaben. Unter anderem erschreckt ihr Gegner durch dichtes Auffahren, gewinnt Geldwetten oder schließt waghalsige Drift-Rennen erfolgreich ab. Letzteres erweist sich aufgrund der gewöhnungsbedürftigen Steuerung als nervenaufreibend. *Juiced 2* schickt euch um den gesamten Globus, von Rom bis Tokio. Alle Strecken und Fahrzeugmodelle werden äußerst detailliert dargestellt. Untermalt wird das Spektakel mit basslastiger Musik, die eintönigen Motorensounds konnten uns nicht überzeugen. Ein weiterer Minuspunkt ist bei der Multiplayer-Unterstützung zu vergeben. Hier benötigt jeder Mitspieler sein eigenes Modul, sonst kann er nicht teilnehmen. Das geht doch besser! ■

ÜBERSICHTLICH Im unteren Bildschirm wird die Karte der aktuellen Strecke eingeblendet. BILD: N-ZONE

DAVID MARTIN
fährt ein tiefer gelegtes Auto.

Juiced 2: Hot Import Nights ist ein guter Titel. Dank unzähliger Tuning-Möglichkeiten und der 90 heißen Schlitten kommt einfach jeder Fan schneller und tiefergelegter Autos auf seine Kosten. Angetan haben es uns auch die detaillierten Rennkurse und die originalgetreuen Wagenmodelle. Ein Online-Modus hat es indes nicht ins Spiel geschafft. Schade!

JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Juice Games
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	30. September 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	DTM Race Driver 3: Create & Race

- Unglaublich viele Gestaltungsmöglichkeiten
- Umfangreicher Karriere-Modus
- Kein Online-Modus
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 85% SOUND 76%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **77%**

Rasend schnelles Spiel mit unglaublich vielen Tuning-Möglichkeiten, aber magerem Mehrspielermodus

Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland

Endlich: Tingle ist Star in seinem eigenen DS-Spiel!

Der untersetzte 35-jährige Mann im grünen Ganzkörperanzug hat seit seinem ersten Auftritt in der *Zelda*-Reihe viele treue Fans, die sich nichts sehnlicher wünschen als ein eigenständiges Spiel für den Antihelden mit dem Rubin-Fetisch. In *Tingle's Rosy Rupeeland* gilt es, möglichst viele ebendieser Rubine einzusacken, um Tingle den Weg ins paradiesische Rubinland zu erkaufen. Sobald euer Kontostand auf null sinkt, habt ihr verloren. Es gilt, möglichst viele Rubine in die Turmquelle zu werfen, um nach und nach neue Orte besuchen und noch mehr Geld verdienen zu können. Zu eurem Schutz solltet ihr einen Leibwächter anheuern, der euch verteidigt und in Dungeons weiterhilft. Wer schlau feilscht, macht den größten Gewinn und hat die meisten Rupien in der Tasche. Um nicht ausgebrannt dazustehen, verkauft ihr gefundene Waren, selbstgebaute Items oder helft einfach den Bewohnern der Stadt. *Tingle's Rosy Rupeeland* steuert sich angenehm flüssig. Die charmant-überdrehte Grafik wird den verrückten Charakteren mehr als gerecht. Wer sich nach einem neuen Spielprinzip sehnt, wird bei Tingles abgedrehtem Abenteuer fündig! **(kr)**

Fakten

- Steuerung auch für Linkshänder geeignet
- Überhaupt nicht Zelda-typisch
- Erfrischendes Spielprinzip
- Steuerung per Digikreuz und Stylus

TEST

FRESHLY PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND

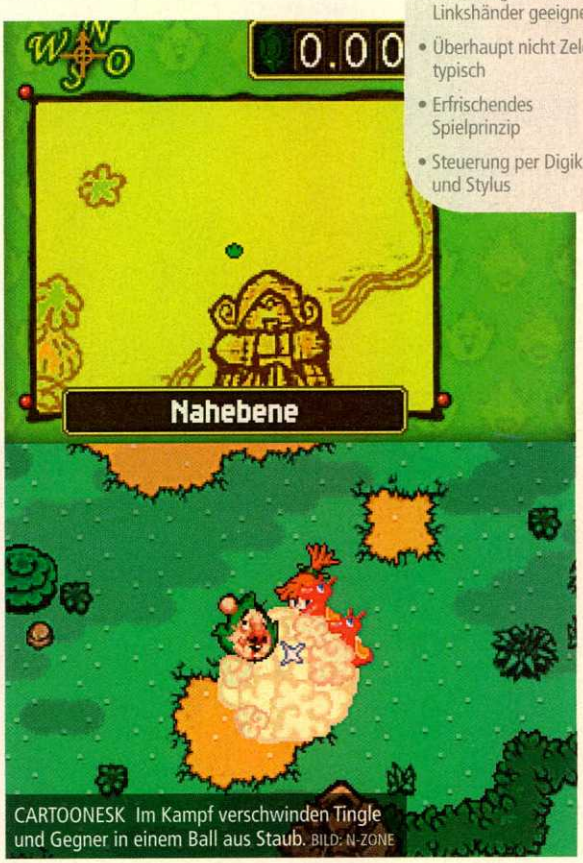
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	14. September 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.dee
Alternativen:	Zelda: Phantom Hourglass

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 80% SOUND 82%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **84%**

Ein origineller Spaß von Nintendo, der mit verrückten Charakteren und innovativem Spielprinzip aufwartet.



CARTOONESK Im Kampf verschwinden Tingle und Gegner in einem Ball aus Staub. BILD: N-ZONE

My Sims

Panik im Paradies: Bringt das idyllische Sims-Dörfchen wieder auf Vordermann!

Euren selbstkreierten Sim verschlägt es auf eine malerisch erscheinende Insel. Doch der Eindruck trügt – dem Ort mangelt es akut an Touristen. Indem ihr Blumen pflanzt und das Dorf verschönert, steigert ihr das Ansehen des Städtchens. Tauchen die ersten Urlauber auf, solltet ihr alles daran setzen, diese zufriedenzustellen. Nach und nach wird die kleine Siedlung so wieder im alten Glanz erstrahlen und ihr erhaltet Zutritt zu bisher verschlossenen Gebieten. Das gesamte Spielprinzip erinnert stark an *Animal Crossing*. Die Minispiele sind unterhaltsam, aber nicht weltbewegend. Ebenso wie in Nintendos Top-Game wiederum gestaltet ihr eure eigenen vier Wände und das Aussehen eures Spielcharakters, angelt und ladet einen Freund in euer Dorf ein. Die Einwohner jener Siedlung sind sympathische Eigenbrötler, die ihr schnell ins Herz schließen werdet. Schade nur, dass der Bau-Modus der Wii-Version es nicht auf den DS geschafft hat. So bleibt eine nette, wenn auch nicht vollständig überzeugende Simulation übrig, die allerdings im direkten Vergleich mit *Animal Crossing* den Kürzeren zieht. **(kr)**

Fakten

- Gestaltet euren Sim und die Einrichtung
- Areale werden nach und nach freigeschaltet
- Mehrspielermodus mit mehreren Karten…
- …oder auch mit nur einer einzelnen möglich

TEST

MY SIMS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	20. September 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Animal Crossing: Wild World

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 78% SOUND 70%

MULTIPLAYER **71%**

SINGLEPLAYER **69%**

Ein Animal-Crossing-Klon, der leider nicht ganz so charmant wirkt wie die Vorlage.

BLUMIG Im Blumenladen sucht ihr euch verschiedenes Grünzeug zum Dekorieren eures Dorfes heraus. BILD: N-ZONE

Konami Arcade Classics

Old-School-Spiele für den DS: Please insert Coin!

Fakten

- 15 Klassik-Titel
- Altbackene Technik
- Ihr könnt Wiederholungen speichern …
- … und drahtlos mit Freunden tauschen
- Enthält die Spieleperlen Contra, Gradius und Track & Field

NUR DREI HITS Mit Contra, Track & Field und Gradius sind leider zu wenige echte Reißer dabei. BILD: N-ZONE

Mit den *Konami Arcade Classics* landen gleich 15 klassische Titel auf dem DS: *Basketball, Circus Charlie, Track & Field, Roc'n Pope, Time Pilot, Pooyan, Tutankham, Scramble, Contra, Rush'n Attack, Gradius, Kicker, Twin Bee, Yie Ar Kung-Fu* und *Road Fighter*. Die Spielesammlung enthält neben vielen Gurken auch richtige Perlen wie den 2D-Shooter-Hit *Contra*. Hierbei stromert ihr durch seitlich scrollende 2D-Welten und ballert, was das Zeug hält. Im Leichtathletik-Button-Masher *Track & Field* jagt ihr in Disziplinen wie Speerwerfen, 100-m-Lauf oder Weitsprung die begehrten Weltrekorde. Dafür triggert ihr in guter alter Arcade-Manier die Knöpfe des DS so schnell ihr könnt. Neben einem Multiplayer-Modus könnt ihr über die Drahtlos-Verbindung auch von jedem der 15 Spiele ein Video anfertigen und an einen Freund versenden – genau das Richtige für Speed-Run-Fans. Grafik und Sound wurden beibehalten, sodass leider nur Nostalgiker auf ihre Kosten kommen – aber die dafür umso mehr! **(mk)**

TEST

KONAMI ARCADE CLASSICS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. 30 €
Termin:	Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.konami.de
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG Steuerung 55% Grafik 43% Sound 48%

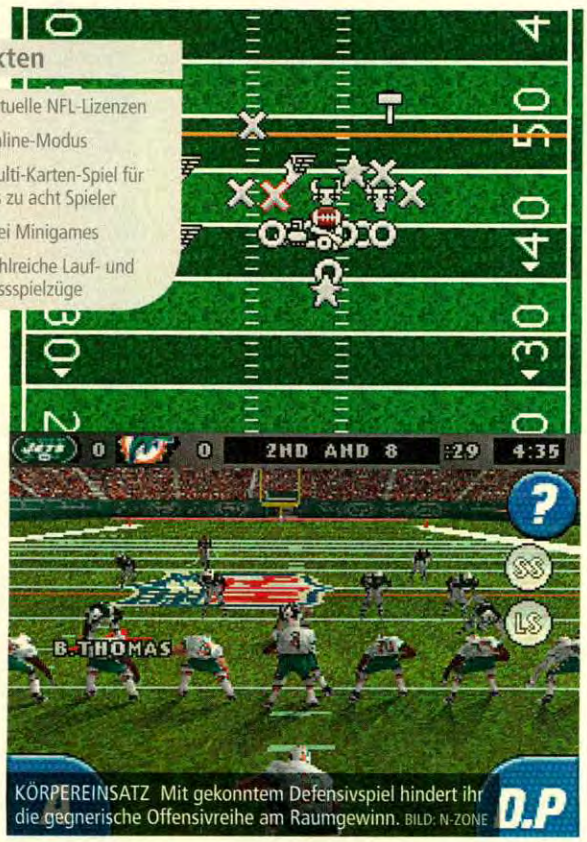
MULTIPLAYER **57%** SINGLEPLAYER **58%**

Die nette Spielesammlung bringt das Retro-Feeling auf den DS. Leider sind zu wenige Hits dabei.

Madden NFL 08

Fakten

- Aktuelle NFL-Lizenzen
- Online-Modus
- Multi-Karten-Spiel für bis zu acht Spieler
- Drei Minigames
- Zahlreiche Lauf- und Passspielzüge



KÖRPEREINSATZ Mit gekonntem Defensivspiel hindert ihr die gegnerische Offensivreihe am Raumgewinn. BILD: N-ZONE

Unterwegs zum Touchdown

EA Sports bringt mit dem jährlichen Update seiner Sportspiele auch *Madden NFL 08* auf den Nintendo DS. Ihr steuert die Helden der NFL über den virtuellen Rasen und schlagt euch beispielsweise bis zum begehrten „Super Bowl" durch. Die Football-Regeln sind recht simpel, denn ihr habt vier Versuche, um das Ei zehn Yards weit zu befördern. Dies tut ihr so lange, bis ihr einen Touchdown erzielt oder den Ball an das gegnerische Team verliert. Neben einer Saison spielt ihr außerdem Freundschaftsspiele oder erstellt ein eigenes Multiplayer-Turnier für bis zu acht Spieler. Der Online-Modus bietet heiße Football-Duelle gegen Mitstreiter aus der ganzen Welt. Für DS-Verhältnisse sieht *Madden 08* richtig gut aus. Das Spiel läuft absolut flüssig und die Bewegungsabläufe der Spieler glänzen mit abwechslungsreichen Animationen. Gesteuert wird der Titel entweder ganz klassisch mit den Tasten des DS oder mit der neuartigen Touchscreen-Steuerung. Die gelungenen Soundeffekte runden die sehr gute Football-Simulation ab. Allerdings solltet ihr für die zahlreichen Spielzüge schon etwas Football-Sachverstand mitbringen. **(mk)**

TEST

MADDEN NFL 08

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. 35 €
Termin:	24. August 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.easports..de
Alternativen:	Keine

WERTUNG Steuerung 81% Grafik 83% Sound 84%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **81%**

Madden NFL 08 ist eine sehr gelungene Football-Simulation für Fans des körperbetonten Sports

DTM Race Driver 3: Create & Race

Mit vollem Antrieb voraus!

Dass *DTM Race Driver 3: Create & Race* von Grund auf für den DS entwickelt wurde, verdeutlicht nicht nur die schicke 3D-Engine, die eindrucksvolle Landschaften und detaillierte Kurse auf den Bildschirm zaubert, sondern auch ein vielseitiger Streckenbaukasten. Damit lassen sich eigene Rennkurse bequem per Touchpen konzipieren. Und dabei ist es euch selbst überlassen, ob eure Strecke über abgedrehte Haarnadelkurven oder spitze Schikanen verfügt. Überdies lassen sich sämtliche Kurse speichern und ins Internet übertragen. Sogar die Rennstrecken anderer Spieler können heruntergeladen und befahren werden.

Insgesamt stehen euch 25 lizenzierte Rennwagen zur Verfügung, darunter die AMG Mercedes C-Klasse aus der DTM. Mit diesen düst ihr etwa im World-Tour-Modus über die Pisten, der euch an 32 Schauplätzen der Welt vorbeiführt. Sämtliche Autos fahren sich realistisch und unterschiedlich. Dennoch kommt das Spiel an den Grad einer Simulation aufgrund begrenzter Eingabemöglichkeiten nicht heran. Hervorzuheben ist auch der tadellose Mehrspieler-Modus. Hier könnt ihr entweder lokal oder online gegen bis zu vier Piloten antreten. **(dm)**

Fakten

- 32 Rennstrecken
- 25 lizenzierte Fahrzeuge
- Umfangreicher Streckenbaukasten
- Online-Modus

TEST

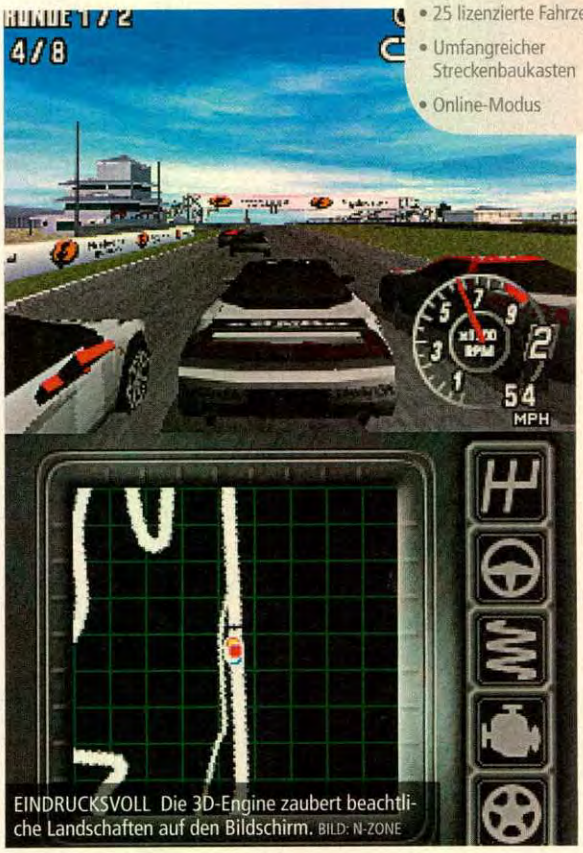
DTM RACE DRIVER 3 CREATE & RACE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Firebrand Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	28. September 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	Juiced 2: Hot Import Nights

WERTUNG — Steuerung 78% Grafik 82% Sound 75%

MULTIPLAYER **84%** SINGLEPLAYER **82%**

Prächtiges Rennspiel, das vor allem im Mehrspieler-Modus sein volles Potenzial entfaltet.



EINDRUCKSVOLL Die 3D-Engine zaubert beachtliche Landschaften auf den Bildschirm. BILD: N-ZONE

Dragon Ball Z: Goku Densetsu

Mal wieder auf der Suche nach den Dragon Balls

Dragon Ball Z: Goku Densetu ist, anders als man vermuten würde, kein Prügelspiel, sondern ein Rollenspiel mit Karten. Diese haben mit dem Trading Card Game zur bekannten Animeserie allerdings nicht sonderlich viel gemein. Nach erfolgreich absolvierten Kämpfen erhaltet ihr Erfahrungspunkte. Euer Charakter steigt nach einer gewissen Anzahl an gewonnenen Kämpfen eine Stufe auf. Das strategische Einsetzen von Karten ist ungefähr gleich wichtig wie gute Statuswerte eures Kämpfers. Die Story dürfte jedem *Dragon Ball*-Fan reichlich bekannt vorkommen. Egal welchen Charakter ihr wählt, fallen die Geschehnisse leider trotzdem immer gleich aus. Auch das Kartenspielsystem kann nicht auf ganzer Linie überzeugen. Die zufallsgenerierten Gegner, auf die ihr stoßt, sind leicht zu schlagen und nervig – bis ihr zum Endgegner des Levels kommt, der entsprechend schwer ausfällt. Versagt ihr hier, müsst ihr euch nochmals durch den gesamten Level quälen. Das sorgt für Frust und in die Ecke geworfene Handhelds. Sollte es noch jemanden geben, der nicht genug hat von den alljährlichen *Dragon Ball*-Spielumsetzungen, der darf gerne zugreifen. **(kr)**

Fakten

- Multiplayer-Modus mit nur einer DS-Karte möglich, …
- … aber auch mit mehreren
- Rollenspiel mit Trading-Card-Gameplay

TEST

DRAGON BALL Z GOKU DENSETSU

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Bandai Namco
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	30. August 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.bandai-namco.de
Alternativen:	Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

WERTUNG — Steuerung 66% Grafik 65% Sound 70%

MULTIPLAYER **68%** SINGLEPLAYER **65%**

Nur wer zum tausendsten Mal die Geschichte von Son Goku nachspielen will, liegt hier richtig.

BRETTSPIEL Indem ihr von Punkt zu Punkt zieht, macht ihr Fortschritte. BILD: N-ZONE

AKTUELLES AUS JAPAN

MARIKO SADA berichtet.

Der Fleiß der Japaner

Viele Menschen auf der Welt denken, dass Japaner sehr fleißig sind. Sie haben ja schließlich Sony, Toyota und natürlich auch Nintendo. Ohne Produkte von japanischen Unternehmen kann man nicht mehr leben. Aber sind Japaner wirklich so fleißig? Ja, ich sage euch: das stimmt. Japaner möchten, egal wann und wo, immer lernen und sich verbessern. Diese Tendenz kann man auch bei den aktuellen DS-Spielen beobachten. *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* war erst der Anfang. In den neuesten Spielen lernen Japaner etwas über Weltgeschichte, japanische Geschichte, Englisch und sogar über das Aktiengeschäfft. Sie lesen mit ihrem DS klassische japanische Literatur und vertiefen ihr Verständnis von japanischer Literaturgeschichte, kreieren mithilfe des DS kulinarische Meisterwerke, lernen das richtige Zeichnen der Kanji-Schrift und verbessern ihre Kochkünste. Warum möchten Japaner immer lernen? Müssen die Spiele immer einen Lerneffekt haben? Wenn die Menschen schon nicht ewig leben können, müssen wir alle mögliche Zeit nutzen, um uns fortzubilden?
Ich bin keine Anthropologin oder Psychologin. Ich weiß auch nicht, welchen tiefen Hintergrund dieser Wissensdurst der Japaner hat. Aber warum nicht? Man kann Unterhaltung und Wissen gleichzeitig haben. Vielleicht sind Japaner einfach nur super ökonomisch.

NEWS-TICKER

GESCHÜTTELT UND GERÜHRT Mit Bartender DS bringt EA in Japan hochprozentige Software auf den DS. Der Titel enthält Rezepte für nicht weniger als 850 Cocktails. Dazu gibt es die wichtigsten Infos zu allerlei Alkoholika, Gläsern und Geschichte. Na dann, Prost!

BRUMM BRUMM Hersteller Takara Tomy kündigte an, ein Choro-Q-Spiel für die Wii zu veröffentlichen. Choro-Q sind beliebte, knuffige Miniautos mit Rückziehmotor.

NEO GEO FÜR DIE VC Publisher SNK wird einige NeoGeo-Klassiker für die Virtual Console veröffentlichen. Den Anfang machen *Fatal Fury*, *World Heroes* und *Art of Fighting*. Der Preis für ein Spiel soll bei 900 Punkten liegen.

Miburi & Teburi

Abgefahrener geht es kaum: Verrücktes Worteraten mit der Wii

• **PARTYSPIEL** | **Hersteller:** Sega, **Termin:** Januar 2007 (Japan), **Web:** www.sega.co.jp

Japan ist ein Land voller kurioser Spiele. Besonderes Lob gebührt diesen Monat Sega, die mit *Miburi & Teburi* ein aberwitziges Wortratespiel auf die Wii bringen. Vor grellbunten Hintergründen führen leidlich verkleidete Schauspieler Pantomime-Einlagen durch, die ihr erraten müsst. Wir sind begeistert! Und zwar nicht von der Spielidee, sondern von dem unglaublichen Design des Titels. Die Farben sind so bunt, dass es in den Augen schmerzt und die Kostüme entwaffnend dilettantisch. Sicher wird dieses Trash-Kleinod nie bei uns erscheinen. Schade irgendwie. **(sst)**

VERY NICE, I LIKE! Ist das da rechts nicht der kasachische Dokumentarfilmer Borat? BILD: SEGA

DOPPELDEUTIG Wir hoffen doch mal, dass im Spiel nur familienfreundliche Begriffe gesucht werden. BILD: SEGA

No More Heroes

Ultrastylish und nur für Erwachsene

• **ACTION** | **Hersteller:** Marvelous Entertainment, **Termin:** Ende 2007 (Japan), **Web:** www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes

Suda51 heißt das Genie hinter dem Spiel *Killer7* für den GameCube und auch sein neuester Streich wird grafisch und spielerisch alles andere als gewöhnlich. In der Rolle von Travis versucht ihr, der weltbeste Killer zu werden. Wie das geht? Beseitigt die Konkurrenz. Travis stehen dafür verschiedene Beam-Schwerter zur Verfügung, die ihr durch Schütteln des Controllers aufladet. Der Look des Spiels ist comichaft, ebenso sind die Charaktere alle sehr überzeichnet und übertrieben. Neben euren Aufträgen cruist ihr mit dem Motorrad durch die Stadt und sucht nach Möglichkeiten zum Gelderwerb. Aufgrund der recht heftigen – jedoch im Kontext des Spiels passenden – Gewaltdarstellung ist ein Release in Deutschland fraglich. Wir drücken die Daumen! **(sst)**

HEISSER OFEN Travis' Motorrad ist nach allen Regeln der Kunst aufgemotzt. BILD: MARVELOUS

Luc Bernard's Eternity's Child

Handgemalter Hüpfspiel-Traum

ACTION | **Hersteller:** Alten8, **Termin:** unbekannt, **Web:** www.alten8.com

Bei all den 3D-Grafiken, den Controller-Innovationen und Online-Features heutiger Spiele tut ein handgemachtes Spiel wirklich gut. *Eternity's Child* hat zwar noch nicht einmal einen Publisher, dennoch freuen wir uns auf das erfrischend ungewöhnliche Jump & Run. Denn darin sind alle Hintergründe und Figuren handgemalt, wie bei einem alten Zeichentrickfilm. Natürlich sind Musik und Story ebenfalls an die Trickfilm-Klassiker angelehnt, wenn auch etwas düsterer.

Die Story handelt von einem Planeten, auf dem das Leben einst blühte. Durch Umweltverschmutzung schmolzen jedoch die Polkappen und das Land versank im Meer. Fast alle Lebewesen starben aus. Die Landbewohner beneideten die Lebewesen mit Flügeln – sie konnten der Flut entkommen – und begannen einen Krieg gegen sie. Viele starben und am Ende war die Welt fast leer und voller Hass. Mitten hinein wird das Waisenkind Angel geboren, ein Kind mit Flügeln! Die werden ihm aber abgeschnitten, damit es nicht verfolgt wird. Ihr macht euch als Angel auf die Suche nach weiteren Vertretern eurer Art und versucht, trotz aller Widrigkeiten akzeptiert zu werden.

Ein Spiel wie ein Zeichentrickfilm, eine bittersüße Story und ein tolles Design – *Eternity's Child* hat das Zeug, ein kleiner Geheimtipp für die Wii zu werden. Wir freuen uns über so viel Kreativität und sind gespannt, wann der Titel erscheinen wird. **(sst)**

WUN-DER-SCHÖN Die handgemalten Hintergründe machen Lust auf mehr. BILD: ALTERN8

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

SSX Blur	Wii	Erhältlich
Bartender DS	DS	Erhältlich
Bass Fishing Wii	Wii	Erhältlich
Dragon Ball Z Sparking! Meteor	Wii	4. Oktober
Sonic Rush Adventure	DS	18. Oktober
Dance Dance Revolution	Wii	25. Oktober
Final Fantasy Tactics A2	DS	25. Oktober
Ghost Squad	Wii	25. Oktober
Opoona	Wii	1. November
Namco Museum	DS	10. November

US-Termine

Dance Dance Revolution	Wii	Erhältlich
Necro Nesia	Wii	Erhältlich
Sonic Rush Adventure	DS	Erhältlich
Crash of the Titans	Wii/DS	Erhältlich
Zelda: Phantom Hourglass	DS	Erhältlich
DK: Barrel Blast	Wii	8. Oktober
Tony Hawk's Proving Ground	Wii	15. Oktober
Zack & Wiki	Wii	16. Oktober
EA Playground	Wii	22. Oktober
Super Mario Galaxy	Wii	12. November

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

Glückwunsch, Nintendo!

Die aktuellen Verkaufszahlen dürften Nintendo gefallen: Mit mehr als 9 Millionen verkauften Einheiten weltweit ist die Wii Marktführer im Next-Generation-Bereich und lässt die Konkurrenz teilweise weit hinter sich. Dass dafür vor allem Casual Games wie *Wii Sports* und *Big Brain Academy* verantwortlich sind, dürfte hinlänglich bekannt sein. *Metroid Prime 3: Corruption* zeigt aber auf eindrucksvollste Art und Weise, dass die Wii mehr drauf hat als lustige Minispielchen für zwischendurch. Gerade im grafischen Bereich trumpft Samus mächtig auf und weiß durch feine Texturen, detaillierte Umgebungen und bombastische Lichteffekte zu überzeugen. Was die Retro Studios da auf den Bildschirm zaubern, ist keine aufgemotzte Version des Vorgängers, sondern darf mit Fug und Recht als Next-Generation-Titel bezeichnet werden. In Kombination mit den völlig neuen Steuerungsmöglichkeiten ist Samus' Abenteuer intensiver und atmosphärischer denn je und dürfte, ähnlich *Resident Evil 4 Wii Edition*, auch Kritiker für die Konsole begeistern.

Damit dies vollends gelingt, gilt es jedoch, einige altbekannte Probleme zu beseitigen: Wieso ist es trotz des weltweiten Erfolgs immer noch so schwierig, in den USA eine Wii zu ergattern? Und wieso werden die Onlinefähigkeiten der Konsole nicht konsequenter für Mehrspielerduelle genutzt? Wenn man auch in Zukunft Casual- und Coregamer gleichermaßen zufriedenstellen will, müssen diese und andere Fragen beantwortet werden. Nintendo wird das aber wissen und hat mit Sicherheit noch nicht alle Trümpfe ausgespielt.

NEWS-TICKER

GAMES FÜR GUTE NOTEN In South Dallas pflegt Brandon Scott, der Leiter einer Gamestop-Filiale, eine ganz besondere Geschäftspraktik. Er verkauft Spiele nur an Kinder, die beweisen können, dass sie in der Schule gute Noten erzielen. Da dies aber gegen die Geschäftspolitik des Unternehmens verstößt, dürfte Scott gehöriger Ärger drohen.

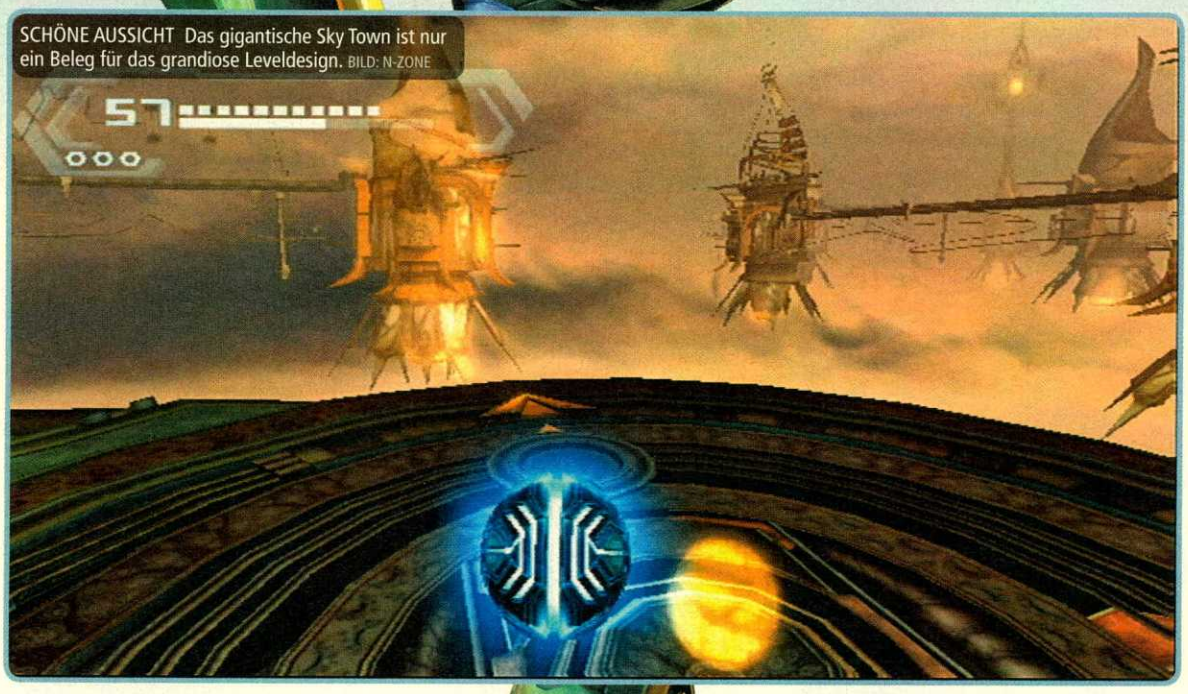
Fakten

- Sprachausgabe
- Zahlreiche Morphball-Rätsel
- Bonusmedaillen-Online-Feature
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Ca. 20 Stunden pures Metroid-Feeling

Metroid Prime 3:

VIDEO AUF DVD

94%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT



SCHÖNE AUSSICHT Das gigantische Sky Town ist nur ein Beleg für das grandiose Leveldesign. BILD: N-ZONE

AUSGEPEITSCHT Dieser Widersacher schlägt mit seiner Laserpeitsche zu. BILD: N-ZONE

HYPERMODE Der neue Kampfmodus verstärkt sämtliche Waffensysteme erheblich. BILD: N-ZONE

ENERGIETANK Auch in Metroid Prime 3 sammelt ihr wieder fleißig Upgrades. BILD: N-ZONE

Corruption

Willkommen an Bord – Die Reise ins letzte Prime-Abenteuer beginnt!

AUTOR: MAIK KOCH

Das Schiff der Heldin landet auf der G.F.S. Olympus, dem Mutterschiff der Föderation. Die Pforten des Raumschiffs öffnen sich und in einer kurzen Sequenz betritt die Protagonistin Samus Aran die Bildfläche – der finale Teil der *Prime*-Saga beginnt. Abgeschlossen wird der Auftritt durch ein musikalisches Stück Videospielgeschichte: Der klassische *Metroid*-Sound ertönt und sorgt für Gänsehaut bei allen Fans des Weltraum-Epos.

DIE ERSTEN GEHVERSUCHE

Auf der Olympus angekommen, bewegt ihr Samus Aran aus der Landungszone in Richtung Hangar. Zwei Soldaten der Galaktischen Föderation heißen euch im wahrsten Sinne des Wortes auf dem Mutterschiff willkommen. Durch die gut inszenierte Sprachausgabe erhält der Titel eine neue akustische Komponente. Besonders die Stimmen der drei anderen Kopfgeldjäger, die bereits auf der Kommandobrücke auf euch warten, verleihen dem Titel eine cineastische Note. Auch die bereits im Vorfeld hochgelobte Steuerung per Fernbedienung und Nunchuk offenbart nach wenigen Schritten all ihre Vorteile. Absolut geschmeidig lasst ihr den Blick der Jägerin mittels Pointer-Funktion durchs Spiel schweifen. Die Belegung der Tasten A und B dürft ihr übrigens frei konfigurieren. Somit habt ihr die Möglichkeit, mit dem A-Knopf zu springen und mit dem B-Trigger euren Beam abzufeuern – die Standardsteuerung ist umgekehrt belegt. In puncto Leveldesign haben sich die Jungs von Retro Studios mal wieder so

» Durch die gut inszenierte Sprachausgabe erhält der Titel eine neue akustische Komponente. «

Sebastian Stange ist im Phazon-Rausch.

Na endlich! Endlich läßt die Wii ihre Muskeln spielen, endlich funktioniert ein Ego-Shooter perfekt mit den Wii-Controllern und endlich erscheint ein echtes Hammergame für Wii. *Metroid Prime 3* ist für mich klar das bis dato beste Wii-Spiel. Die Inszenierung, das Design, das Gameplay, die Optik ... Wahnsinn! Obwohl ich mit der *Metroid*-Serie bisher nie viel anfangen konnte, hat mich Samus' neuestes Abenteuer schwer beeindruckt. Gute Arbeit, Retro Studios!

Auf der N-ZONE-DVD

Die volle Packung Corruption

Die DVD-Beilage dieser Ausgabe enthält Metroid Prime 3: Corruption als Thema des Monats. In vier brandheißen Kapiteln erfahrt ihr alles Wissenswerte über das neue Metroid-Abenteuer.

Kapitel 1: Das große Prime-Finale
Kapitel 2: Die Waffen einer Frau
Kapitel 3: Rock 'n' Roll
Kapitel 4: Licht- und Schattenseiten

Mehr zum gesamten DVD-Inhalt und dem N-ZONE-Plus-Abonnement erfahrt ihr auf Seite 6.

» In Corruption ist der Rätselanteil so hoch wie in keinem anderen Metroid zuvor. «

PUNKTLANDUNG Im letzten Teil der Saga hüpft ihr wieder von Planet zu Planet. BILD: N-ZONE

richtig ins Zeug gelegt. Verwinkelte Passagen, riesige Areale und schmale Gänge erzeugen eine gewohnt dichte *Metroid*-Atmosphäre. Unter Verwendung eures Raumschiffs seid ihr auf verschiedenen Planeten unterwegs. Dabei findet ihr auch gleich am Anfang verschlossene Türen, die ihr erst später im Spiel öffnen könnt. Tatsächlich ist der Backtracking-Anteil nicht so hoch wie in den beiden *Prime*-Vorgängern. Jedoch dürft ihr ganz schön suchen, um jedes einzelne Raketen-Upgrade oder jeden Energietank zu finden. Am Ende bekommt ihr (ähnlich wie im ersten *Metroid Prime*) je nach Anzahl der Items verschiedene Abspannsequenzen zu sehen. Das Hin- und Herfliegen zwischen den einzelnen Planeten war ein Kritikpunkt an *Metroid Prime Hunters* für den DS. Doch die Reisehäufigkeit in *Metroid Prime 3: Corruption* fällt nicht so sehr ins Gewicht, weil die einzelnen Locations insgesamt um einiges größer sind als die in *Hunters*.

DAS CORRUPTION-PRINZIP

Metroid Prime 3: Corruption ist, trotz brandneuer Bedienung und Ego-Perspektive, kein reiner Konsolen-First-Person-Shooter. Neue Waffen gibt es meist in Form von Upgrades. Ebenso erhöht ihr die Energieanzeige der Heldin durch Sammeln von Energietanks. Anders als in den Vorgängern entfällt in *Corruption* das Hin- und Herschalten zwischen verschiedenen Beam-Waffen. Ähnlich den Abenteuern in 2D wird der alte Beam jeweils durch das Aufsammeln eines Upgrades verbessert. Während ihr zum Beispiel zu Beginn eure Gegner mit dem Charge Beam malträtiert, wird dieser später durch das Plasma-Beam-Upgrade verstärkt. Der Wegfall des Waffenwechsels beschleunigt das Gameplay enorm und sorgt selbst in engen Kampfsituationen

» Mit dem brandneuen Command Visor befehligt Samus erstmals ihr Raumschiff im Spiel. «

EFFEKTVOLL Die Lichterschau und die Partikeleffekte sind wirklich beeindruckend. BILD: N-ZONE

CORRUPTED Hier triggert ihr schnell die Schusstaste, um der Corruption doch noch zu entgehen. BILD: N-ZONE

KOMMANDANTIN Mit dem Command Visor befehligt ihr den Einsatz von schweren Geschützen. BILD: N-ZONE

FLIEGERALARM Und schon rauscht euer Schiff herbei, um den Auftrag auszuführen. BILD: N-ZONE

GANDRAYDA
Die lila Amazone hat die Fähigkeit, sich in alle möglichen Geschöpfe zu verwandeln. Dabei übernimmt Gandrayda sowohl Stärken als auch Schwächen der jeweiligen Charaktere.

für schnelle und übersichtliche Action. Zudem gibt es noch einige bekannte und auch neue Waffenarten, die in sämtliche Systeme des Raumanzugs von Samus Aran integriert werden.

IM FADENKREUZ DES COMMAND-VISOR

Mit dem brandneuen Command Visor befehligt Samus erstmals ihr Raumschiff im Spiel. Entdeckt ihr beispielsweise alte, verlassene Landezonen, so versorgt ihr diese zunächst mit Energie, um später euren Raumgleiter dort zu landen. Dies verschafft euch neue Speicherpunkte und verkürzt zudem einige Laufwege. Einmal aktiviert, könnt ihr später alle neuen Landeplätze anfliegen. Doch das ist längst nicht alles. So dürft ihr die Systeme des Gefährts mit Raketen erweitern, um neue Wege freizusprengen oder an einigen Stellen auch Gegner zu erledigen. Ihr wechselt durch Drücken der Minus-Taste auf den Command Visor und achtet auf das Raketensymbol, welches ihr durch den Z-Knopf aktiviert. Völlig automatisch rauscht das Raumschiff heran und feuert heftige Raketensalven ab. Um die Feuerkraft des Gleiters noch zu erhöhen, sammelt ihr im Spiel – neben den Raketensilos für Samus' Waffensysteme – auch immer wieder kleine Missile-Erweiterungen für das Schiff ein. Neben der zerstörerischen Kraft wird auch die Tragfähigkeit des Vehikels erweitert. So wird dieses ebenfalls mit einer Grapple-Erweiterung ausgestattet. Was ihr damit transportiert, wollen wir euch an dieser Stelle nicht verraten, denn es besteht Spoiler-Gefahr. Nur nebenbei: Es ist riesig!

HILFREICHER HYPERMODUS

Im Verlauf des Abenteuers wird Samus' Raumanzug durch die neue Phazon En-

RUNDAS
Der coole Kopfgeldjäger stammt vom Eismond Phrygis und arbeitet gerne allein. Rundas bewegt sich auf einer eigens generierten Eisschicht und friert seine Gegner mit seinen Eisprojektilen ein.

Der Morphball-Modus

Die Morphball-Passagen sind fester Bestandteil des Metroid-Prinzips. Auch in Metroid Prime 3 sind diese wieder zahlreich vertreten. Wir verraten, wie ihr richtig losrollt.

Der Morphball-Modus: Um in die Morphball-Form zu gelangen, drückt ihr die C-Taste des Nunchuks und mithilfe des Analogsticks rollt ihr los! Um eine Bombe zu legen, drückt ihr die A-Taste.

Der Spring Ball: Dieses Feature ist gleich zu Beginn des Abenteuers verfügbar. Um in Morphball-Form zu springen, flippt ihr einfach kurz die Wii-Fernbedienung nach oben .

AM HAKEN Schnappt euch mit Hilfe des Grapple Beam den Schild des Bösewichts. BILD: N-ZONE

David Martin
jagt gerne Space-Piraten.

Endlich ist es da! Das von mir lang ersehnte *Metroid Prime 3: Corruption* gehört schon jetzt zu den besten Wii-Spielen überhaupt. Dies spiegelt sich nicht nur im abwechslungsreichen Missionsdesign und in der perfekten Steuerung wider, sondern auch in der atemberaubenden Atmosphäre. Schier unendliche Male bekam ich Gänsehaut, als ich mich mit Samus durch enge und düstere Levelpassagen schlich. Einfach genial!

hancement Device (PED) erweitert. Diese ermöglicht es der Heldin, in den Hypermodus zu wechseln. Doch Vorsicht, neben einer ernorm gesteigerten Feuerkraft zehrt dieser auch an euren Energiereserven. Um die Vorteile des Hypermodus zu nutzen, ist mindestens ein voller Energietank nötig. Während der Einsatz des Kräfteverstärkers ein essenzieller Bestandteil des Spiels ist, benötigt ihr dafür zu Beginn etwas Übung. Um in den Hypermode zu wechseln, haltet ihr einfach für eine kurze Zeit die Plus-Taste gedrückt, bis sich das Sichtfeld in Graustufen färbt. Jetzt nehmt ihr eure Gegner mit der gewaltigen Feuerkraft des Hyper-Beam unter Beschuss. Für etwa 20 Sekunden habt ihr durch erneutes Halten des Plus-Knopfes die Möglichkeit, unbeschadet aus dem Hypermodus zu gelangen. Gelingt euch das nicht, überlastet der Phazon-Anteil des PED-Suit eure Systeme und die Gefahr einer sogenannten Phazon-Corruption besteht. Doch selbst jetzt ist noch nicht alles zu spät. Um der Corruption trotzdem zu entfliehen, triggert ihr ganz schnell hintereinander die Schusstaste, bis der rote Balken im Visier auf null ist. Das hört sich viel komplizierter an, als es ist, und bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit werden ihr den Hypermode, nicht nur in den genialen Bosskämpfen, sehr oft nutzen.

RÄTSELKOST VOM FEINSTEN

In *Metroid Prime 3* erledigt ihr nicht nur fiese Raumpiraten. Wie Kenner der Serie längst wissen, besteht ein Teil des *Metroid*-Spielprinzips darin, Umgebungsrätsel zu lösen. In *Corruption* ist der Rätselanteil so hoch wie in keinem anderen *Metroid* zuvor. Mehr denn je dürft ihr mit der

Christoph Kraus
hört lieber zu als zu lesen.

Nintendo hat nicht gekniffen: *Corruption* ist das erste *Metroid*-Spiel mit richtiger Sprachausgabe! Lange habe ich auf diesen Augenblick gewartet und jetzt endlich reden die Kommandanten von Samus' Raumschiff mit mir, wenn ich mich ihnen nähere. Das Spielgefühl der ersten Minuten in *Metroid Prime 3* erinnerte mich ein bisschen an die ersten Schritte durch die Welt des PC-Meilensteins *Half-Life (dt.)*. Und weil die Steuerung mit dem Wii-Pointer 100% zuverlässig funktioniert, es keine Längen im Gameplay gibt und die Bosskämpfe richtig rocken, ist *Metroid Prime 3* einfach Pflicht. Punkt. Aus. Der Nächste, bitte.

Der Spider Ball: Die Spider-Ball-Erweiterung findet ihr im Spiel versteckt. Damit „haftet" Samus an den im Spiel befindlichen Schienensystemen und überwindet Schluchten oder gelangt an Extras.

Der Hyper Ball: Dieses Extra lässt euch im Hypermode heftige Energiestöße erzeugen, die um einiges wirkungsvoller sind als die herkömmlichen Morphball-Bomben.

GRAPPLE BEAM Die Reise-Erweiterung nutzt ihr diesmal nicht nur zum Hin- und Herhangeln. BILD: N-ZONE

GHOR
Ghor ist der Mechaniker unter den Kopfgeldjägern. Er besitzt die Fähigkeit, seinen Körper an allerlei Maschinen oder Computer anzuschließen. Sein formidables Waffenarsenal macht ihn ganz besonders gefährlich.

Umgebung interagieren, um zum Beispiel zahlreiche Extras zu finden, die euren Missile- oder Energievorrat erhöhen. Zumeist begebt ihr euch dazu in Morphball-Form (siehe Extrakasten) und aktiviert per Morphball-Bombe kleine Schalter, Aufzüge oder riesige Maschinen. So erweckt ihr beispielsweise eine verrottete Statue wieder zum Leben, damit diese euch einen langen Gang nach unten trägt. Die Hardcore-Fans unter euch stellen hier sofort den Bezug zu *Super Metroid* für das SNES her, wo es bereits eine ähnliche Situation gab. Dieses Easter Egg bleibt nicht das einzige, was im neuen Weltraumspektakel zu finden ist. Aber das sollt ihr ab Ende Oktober schön selbst herausfinden. Neben rollender Rätselkost in den Morphball-Passagen steht auch der exzessive Gebrauch des Grapple Beam auf dem Programm. Ihr hangelt euch damit nämlich nicht nur schnell und sicher entlang des riesigen Schienensystems von Sky Town. Nein, ihr aktiviert zudem Hebel, entfernt verrostete Abdeckungen oder bewegt Gegenstände in der Umgebung von A nach B. Die Wii-Steuerung ist dafür natürlich wie geschaffen und funktioniert auch hier einfach perfekt. Selbst in hektischen Kampfsituationen geht der Einsatz des Grapple Beam leicht und locker von der Hand.

ABZÜGE BEI DER PRÄSENTATION ...

Der optische Gesamteindruck von *Metroid Prime 3* ist beeindruckend. Angefangen vom kleinsten Käfer bis hin zum gigantischen Bossgegner sind die Charaktere fantastisch animiert und ihr werdet von Partikeleffekten nur so überschüttet. Durch die Bloom-Light-

ning-Technik zaubern die Entwickler fantastische Licht- und Farbspiele auf die Mattscheibe. Trotz alledem gibt es bei genauerem Hinsehen ein paar Kritikpunkte. So sind zum einen diverse Texturen der Umgebung altbacken und detailarm, zum anderen wirken weit entfernte Objekte im Hintergrund platt und leicht verpixelt. Außerdem macht sich durch einen teilweise auftretenden Treppchen-Effekt die mindere Qualität des Antialising bemerkbar. Jedoch kommt aber genau das dem Gameplay zugute, denn selbst bei hoher Gegneranzahl bleibt die Framerate bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde.

Überdies entschädigen die detailreichen und brillant gestalteten Gegner für so manch lasche Textur. Der Soundtrack enthält neben den für *Metroid* typischen Melodien auch stimmungsvolle Musik für jeden einzelnen Levelabschnitt. Die nagelneue Sprachausgabe ist grandios gelungen und macht die Atmosphäre des Spiels sprichwörtlich wasserdicht.

DAS ACTION-FEUERWERK DES JAHRES

Um es gleich vorwegzunehmen: *Metroid Prime 3: Corruption* ist ein brillantes Spiel und ein großartiger Abschluss der Trilogie. Nach etwa 20 Stunden purer Action geht mit *Metroid Prime 3: Corruption* ein fantastisches Abenteuer zu Ende. Die butterweiche Steuerung stellt die versprochene Revolution im Genre der Konsolen-First-Person-Shooter dar. Das Zielen und Feuern funktioniert so intuitiv wie nie zuvor auf einer Konsole. Das hohe Tempo des Spiels fordert auch temporeiches Zielen und Schießen. Genau das bekommt ihr in *Metroid Prime 3*. Zu keinem Zeitpunkt im Spiel hat man das Gefühl, die Kontrolle zu verlieren. In actionreichen Kampfsituationen reagiert ihr durch das neue, verbesserte Lock-on-

DARK SAMUS
Der Körper von Dark Samus besteht aus purem, hochgradig instabilem Phazon. Sie ist in der Lage, sogenannte Echoes ihres Körpers zu erzeugen, die ihr im Kampf zur Seite stehen. Welche Rolle das dunkle Abbild Samus Arans spielt, werden wir natürlich nicht verraten.

» Metroid Prime 3: Corruption ist ein brillantes Spiel und ein großartiger Abschluss der Trilogie. «

Medaillen sammeln – Bonusfeatures freischalten

Wir erklären euch, wie das Bonus-Feature funktioniert.

Um in den Genuss der Artworks und Soundtracks des Spiels zu kommen, erspielt ihr euch durch das Lösen von Aufgaben sogenannte Bonusmedaillen. Diese gibt es in den Farben rot, blau gelb und grün. Rote Medaillen erhaltet ihr für das Scannen von Gegnern, blaue für das Scannen von Nachrichten und gelbe für das Besiegen von Gegnern. Diese tauscht ihr dann im Extra-Menü eures Spielstandes gegen Artworks oder Musikstücke ein. Erledigt ihr 100 Gegner im Spiel, so bekommt ihr eine graue Medaille. Diese tauscht ihr via Wii-Connect24-Feature mit Freunden und erhaltet dafür grüne Medaillen zum Freischalten von speziellem Bonusmaterial.

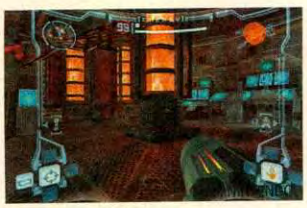
DAMPFWOLKEN Euer Raketenwerfer zieht coole Rauchschwaden hinter sich her. BILD: N-ZONE

FLIEGENDE PIRATEN Diesen flugfähigen Zeitgenossen heizt ihr am besten mit ein paar Raketen ein. BILD: N-ZONE

Feature blitzschnell auf jeden einzelnen Gegner und habt dennoch genug Zeit für eventuelle Ausweichmanöver. In den atemberaubenden Bosskämpfen visiert ihr euren Widersacher mit der Z-Taste an und habt zudem noch die Freiheit, andere Ziele innerhalb eures Sichtfeldes unter Beschuss zu nehmen. Außerdem schlüpft ihr ständig zwischen Hypermode und dem „normalen" Kampf-Modus hin und her. Ihr entscheidet, ob Samus besser ohne den Beam-Verstärker agiert oder ihr euren Gegnern mit dem Hyper-Beam so richtig einheizt. Alle Neuerungen wurden perfekt in das Spiel integriert. Die abwechslungsreichen Rätsel, die ihr auf jedem einzelnen Planeten lösen dürft, bieten Spannung bis zum Ende. Während die *Metroid*-Fans unter euch den Kauf des Spiels bestimmt schon fest eingeplant haben, lohnt sich der Titel in jedem Falle auch für Neulinge. Durch die revolutionäre Steuerung wird *Metroid Prime 3: Corruption* in die Geschichte der Videospiele eingehen. In weniger als vier Wochen erscheint das große Finale dann auch endlich hierzulande und wir präsentieren euch den Test zur deutschen Version bereits in der kommenden N-ZONE-Ausgabe. ■

Detail-Check

Die Metroid-Prime-Trilogie im Vergleich: Wir stellen alle drei Teile der Serie gegenüber und verraten euch die Vorteile des neuen und letzten Weltraum-Spektakels.



METROID PRIME (GAMECUBE, 2003)

UMFANG ★★★★½

Spielwelt: Die riesigen Locations von Talloon IV bieten neben einem dicht bewachsenen Dschungel auch eine Eiswüste und heiße Lavahallen.

Bossgegner: Riesige Endgegner hausen in den gewaltigen Arealen von Talloon IV. Ein Meilenstein!

Backtracking: Immer wieder findet ihr neue Wege und reist an bereits besuchte Orte zurück.

GAMEPLAY ★★★★½

Rätselanteil: Ihr nutzt die Morphball-Features und die neuen Visor-Systeme, um neue Wege zu entdecken.

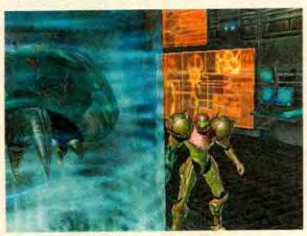
Steuerung: Erfordert etwas Übung. Das Umsehen gestaltet sich sehr zögernd.

Schwierigkeitsgrad: Mittel! Anfänger gewöhnen sich etwas ein, Profis sind nicht unterfordert.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Brillant! Der Sprung in 3D gelingt perfekt. Beeindruckende Locations und blendend umgesetzte Gegner machen das Spiel zu einem Meilenstein.

Sound: Metroid-Melodien in einer neuen Umgebung. Stimmungsvolle Sounds bereichern das Spielerlebnis.



GESAMTWERTUNG
★★★★½

METROID PRIME 2: ECHOES (GAMECUBE, 2004)

UMFANG ★★★★☆

Spielwelt: Auf dem Planeten Aether befindet sich ein Riss zwischen Licht und Schatten. Samus wandert zwischen beiden Welten hin und her.

Bossgegner: Viele Zwischengegner begegnen euch auf eurer Reise durch Licht und Schatten.

Backtracking: Der actionreiche Spielverlauf des zweiten Teils ist ein wenig linearer als im ersten Abenteuer.

GAMEPLAY ★★★★½

Rätselanteil: Die Zusammenhänge der Licht- und Schattenwelt beeinflussen die Rätsel. Verzwickt und gut!

Steuerung: Kaum Neuerungen im Vergleich zum ersten Prime-Teil.

Schwierigkeitsgrad: Mittel! Analog dem Vorgänger. Die logischen Rätsel sind keine große Herausforderung.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Technisch perfekt! Genau wie der Vorgänger gibt es in Echoes wieder eine blitzsaubere Optik mit allerlei Effekten zu bestauen.

Sound: Etwas düsterer als der Sound in Metroid Prime. Leider fehlt auch hier die Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG
★★★★½

METROID PRIME 3: CORRUPTION (Wii, 2007)

UMFANG ★★★★★

Spielwelt: Samus agiert auf mehreren Planeten. Neben der Basis der Galaktischen Föderation besucht ihr auch eine gewaltige Wolkenstadt.

Bossgegner: Gigantisch inszenierte Kämpfe. Dank neuer Steuerung ist der Einsatz aller Waffensysteme erforderlich.

Backtracking: Der Anteil des Zurückreisens ist etwas geringer als in den GameCube-Vorgängern.

GAMEPLAY ★★★★★

Rätselanteil: Riesige Maschinen, verrottete Generatoren und jede Menge Morphball-Passagen erwarten euch. Genial!

Steuerung: Die Revolution im Bereich der Konsolen-FPS-Shooter.

Schwierigkeitsgrad: Mit „normal", „Veteran" und „Hyper" ist für jeden was dabei.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Trotz beeindruckender Licht- und Partikeleffekte nicht ganz rund. Dennoch gibt es noch keinen Wii-Titel, der besser aussieht.

Sound: Eine effektvolle Sprachausgabe bereichert das Spielerlebnis um einiges. Tolle Musik in den einzelnen Arealen.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Optisch gesehen ist Metroid Prime 3: Corruption nicht der Meilenstein, der Metroid Prime auf dem GameCube war. Dafür revolutionieren brillante Steuerung und abwechslungsreiches Gameplay das Konsolen-First-Person-Shooter-Genre.

MAIK KOCH
hat alle Energietanks gefunden.

Seit dem Gameplay-Vergnügen *Resident Evil 4* hat es mir nicht mehr die Sprache verschlagen. Die Steuerung funktioniert ausnahmslos gut, der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen und das Design der Locations ist mit einem Wort: großartig. Für meine Begriffe ist *Metroid Prime 3: Corruption* das perfekte Spielerlebnis. Action- und Rätselanteile wechseln sich gekonnt ab und fließen an den richtigen Stellen ineinander. Alle Gameplay-Änderungen verbessern und beschleunigen den Spielfluss merklich. Besser kann man die Trilogie um *Metroid Prime* nicht abschließen. Ein grandioser Titel!

FLORIAN BRICH
ist im Hypermode.

Metroid 3 ist der Prüfstein für Nintendos Wii-Strategie. Denn bevor ich jetzt losschwärme, muss ich doch festhalten, dass die Spielgrafik trotz guter Effekte und dekorativer Gegner nicht der Ultraknaller ist. Doch der Rest passt wie der Datenarm in die Spielspaß-Schnittstelle: Eine fantastische Story mit Sprachausgabe, hymnische Musik und die „Jetzt lass' mich diesen Raum noch einmal genau ansehen"-Atmosphäre warten auf euch. Zudem ist die Steuerung einfach phänomenal und das Abenteuer wunderbar lang.

METROID PRIME 3: ...

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Sprache:	Englisch
Sprachbarriere:	Niedrig
Europa-Termin:	26. Oktober 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Metroid Prime (GC)

- Perfekte Steuerung
- Grandiose Locations
- Hoher Rätselanteil
- Spektakuläre Bosskämpfe

WERTUNG STEUERUNG 95% GRAFIK 90% SOUND 92%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **94%**

Darauf haben Hardcore-Gamer gewartet! Metroid Prime 3 ist das bisher beste Wii-Spiel.

Nyko Charge Station

Der Mercedes unter den Ladestationen!

Die Ladestation aus dem Hause Nyko stürmt in diesem Monat an die Spitze und lässt den Akku-Primus aus dem Hause BigBen hinter sich. In dem Paket sind neben einer schicken Ladestation für zwei Wii-FBs auch zwei Akkus inklusive dazugehöriger Abdeckungen enthalten. Im Gegensatz zu Konkurrenzprodukten wird die Ladestation direkt an die Steckdose gestöpselt. Der Vorteil ist, dass die Akkus innerhalb von drei Stunden vollständig geladen sind. Die hohe Akkulaufzeit liegt tatsächlich bei 15-20 Stunden. Für den fairen Preis von zirka 40 Euro bekommt ihr hier die doppelte Power. ■

TEST
CHARGE STATION

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nyko
Web:	www.nyko.com
Preis:	Ca. € 39,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Lange Akkulaufzeit
- Kurze Ladezeit
- Zwei Akkus
- Verbesserter Grip

WERTUNG ★★★★★

Die Charge Station von Nyko überzeugt durch Leistung, Qualität und die Möglichkeit, zwei Remotes gleichzeitig zu laden!

Logic3 GameCube-Pad

Wii-Zubehör für Game-Cube-Fans

Wer auch auf der Wii noch gerne GameCube-Titel spielt und dazu gerne optisch passendes Zubehör hätte, wird bei Logic3 fündig. Der Hardware-Hersteller hat einen GameCube-Controller und Memory-Karten mit verschiedenen Größen neuerdings auch in schickem Weiß im Angebot. Der Controller kommt zwar nicht ganz an das Nintendo-Original heran, liegt aber trotzdem gut in der Hand und bietet ordentliche Qualität für faire 15 Euro. Die schnellen Memory-Karten sind mit verschiedenen Kapazitäten erhältlich: für die 4-MB-Karte sind knapp 8 Euro fällig, die Ausführung mit 128 MB schlägt mit circa 30 Euro zu Buche. ■

TEST
GAME PAD & MEMORY CARD

Typ:	Controller/Zubehör
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.de
Preis:	Ca. € 15,- / ab € 7,-
Preis-Leistung:	Gut

- Ordentliches Pad
- Günstiger Preis
- Schneller Datentransfer
- Original-Pad ist besser

WERTUNG ★★★½★

Sparfüchse, die noch gerne GC auf der Wii spielen und Wert auf eine einheitliche Optik legen, können ohne Bedenken zugreifen.

Secure Skin Bundle

Skins für Remote und Nunchuck

Um seine Wii-Remote ideal zu schützen, kann man mittlerweile schon auf eine Reihe an Skins zurückgreifen. Speedlink bietet in seinem Set neben einer Gummihülle für die Fernbedienung noch einen passenden Skin für den Nunchuk-Controller und darüber hinaus eine Handschlaufe. In Hinsicht auf die Verarbeitung des praktischen Zubehörs gibt es nix zu bemängeln – die Hüllen liegen fest an den Controllern an und bieten beim Spielen sehr guten Halt. Auch die Buttons lassen sich noch optimal erreichen, lediglich der Batteriewechsel ist bei angelegtem Skin etwas umständlicher. Für schlappe 10 Euro kann man hier nichts falsch machen ■

TEST
SECURE SKIN BUNDLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	SpeedLink
Web:	www.speedlink.com
Preis:	Ca. € 10,-
Preis-Leistung:	Gut

- Für Wii-Remote und Nunchuk
- Super Grip
- Nettes Design
- Umständliches Batteriewechseln

WERTUNG ★★★★½

Die Speedlink-Gummihüllen bieten optimalen Schutz und einen besseren Grip für die Wii-Remote und den Nunchuk-Controller.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★½
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★½
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★½★
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★½★
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½★
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½★
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★½
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★½
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★½
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★½
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★½★
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★½★
MP3-Player	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★½★★
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★½
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★½
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★½★
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★½

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

» Ich finde den Classic-Controller total bescheuert «

MORITZ

Die Virtual Console bringt Spieleklassiker auf die Wii. Doch sie überzeugt nicht alle Leser, wie ein recht kritischer Leserbrief beweist.

Leserzitate

Euer Premium-Paket fand ich total toll.
KEVIN FLEMMING

Im Moment ist einfach eine riesige Spieleflaute!
MORITZ

Ich find Tingle zwar nicht supersympathisch, aber zumindest in Majora's Mask und Wind Waker konnte ich ihn eigentlich ganz gut leiden.
CHRISTIAN (im Forum als „Tingle" bekannt)

Mies! Ich will den Wii-Zapper nicht, aber das beigelegte Zelda-Game unbedingt!
STEFAN KURION

Ich wünsche mir mehr Möglichkeiten, DS und Wii zu verbinden.
THOMAS G.

VIRTUAL CONSOLE? OHNE MICH!

Was soll das eigentlich mit der Virtual Console? Was finden viele so toll daran? Das ist doch irgendwie nur was für alte Leute, die ihre Spiele-Vergangenheit noch einmal erleben wollen. Ich finde, die einzigen Spiele, die man sich eventuell runterladen sollte, wären N64-Spiele wie *Zelda* oder *Mario*. Aber für die muss man sich extra noch einen Cube-Controller oder Classic-Controller kaufen. Den finde ich übrigens total bescheuert. Er ist total klein und knubbelig und man muss ihn an die Wii-FB anschließen. Hallo? Wo tut man denn dann die Wii-FB hin?
Die Virtual Console ist ja eigentlich eine coole Idee, aber die meisten Spiele sind irgendwie schlecht, was man auch daran sieht, dass nur Klassiker wie *Super Mario World* oder eben *Ocarina of Time* häufig gedownloadet werden. Ich finde, Nintendo sollte im Shop-Kanal mehr „Software für Wii" zum Download bereitstellen.
Freudiges Spieletesten noch,

EUER LESER MORITZ

BITTE MEHR KRITIK!

Tag N-ZONE-Team,
zunächst mal das Übliche: Ich lese eure Zeitschrift schon seit Ewigkeiten, kann mich gar nicht mehr dran erinnern, wann ich angefangen habe! Und die meiste Zeit über wart ihr klasse. Aber ein bisschen Kritik muss sein: Seid bitte etwas kritischer, insbesondere bei Previews. Ich kann die Vier-Sterne-Wertung sowohl bei *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* als auch bei *Ghost Squad* nicht nachvollziehen. Letzteres hat man ja bekanntlich ruck, zuck durch und bei *Umbrella Chronicles* stehen einfach noch zu viele Fragen im Raum. Lieber mal 3 Sterne geben und sich dann im Review positiv überraschen lassen, als vier Sterne geben und nachher eine Gurke testen müssen.
Und richtet einen Gruß an den Christoph aus! Ich habe vorgestern selbst meine Weisheitszähne gezogen bekommen.
Die OP war kein Problem, aber seither geht nichts mehr ohne Schmerztabletten. Hoffentlich bringt mir der Postbote gleich *Super Paper Mario*, das würde sich sicher heilend auf meine vier Löcher im Kiefer auswirken.
Ansonsten: Im Großen und Ganzen weiter so! Und danke für eure coole Show auf der GC. Ich war natürlich vor Ort! Die Messe war klasse (war mein erstes Mal)!
Viele Grüße,

SIMON

POST VON EINEM ZELDA-FAN

Hallo N-ZONE-Team,
Zuerst ein großes Lob an eure Zeitschrift. Ich habe mir letztens eine Wii gekauft und muss euch sagen, ich bereue den Kauf nicht. Sie sieht einfach nur cool aus, aber ich habe sie mir größer vorgestellt. Kein Wunder, dass sie die beste Konsole auf dem Markt ist – hoffentlich noch lange! Mein erstes Spiel war – wie sicherlich für viele – *Zelda: Twilight Princess*, von *Wii Sports* mal abgesehen. Da hat Nintendo ein weiteres Meisterwerk erschaffen. Ich muss zugeben, es ist mein erstes *Zelda* in 3D, sonst habe ich nur die

Game-Boy-Klassiker gespielt. Ich habe euch auch ein Bild zum Spiel gemalt. Zum Schluss noch eine Bitte: Wie wäre es mit einem *Zelda*-Poster im Heft?

ARTUR

BEEINDRUCKEND Unser Leser Artur beweist großes Zeichentalent. Respekt! BILD: PRIVAT

KEIN WALUIGI IN SICHT!

Hallo N-ZONE!
Heute hat mir mein Bruder ganz aufgeregt erzählt, dass es in *Super Mario 64* auf dem DS auch Waluigi zum Freispielen gibt. Er hat im Internet sogar eine Anleitung gefunden. Das konnte ich eigentlich gar nicht glauben, aber die Anleitung sah wirklich gut aus. Also haben wir uns hingesetzt und versucht, Waluigi zu finden. Natürlich haben wir ihn nicht gefunden und ich habe mich mal ein wenig schlau gemacht. Das Bild mit der Anleitung ist eine Fälschung! Ich weiß nicht, wieso Leute so etwas machen und Nintendo-Fans so hinters Licht führen. Uns hat es einen Nachmittag gekostet und wir waren echt sauer. Druckt deshalb unbedingt eine Warnung in euer Heft. Waluigi gibt es nicht in *Super Mario 64 DS*, egal was gewisse Webseiten behaupten!

EUER LESER ANDREAS

FAKE Diese Anleitung zum Freischalten Waluigis ist eine fiese Fälschung! BILD: PRIVAT

Die Games Convention im Rückblick

Vom 23. Bis 26. August wurde das Leipziger Messegelände von 185.000 begeisterten Gamern gestürmt. Wir waren mittendrin und haben mit euch am Computec-Stand eine tolle Zeit gehabt. Nachfolgend zeigen wir euch unsere schönsten Impressionen von der Messe und hoffen auf ein Wiedersehen im nächsten Jahr. Denn eins ist klar: Egal wo die GC 2008 stattfindet, die N-ZONE wird da sein!

BILD: N-ZONE

BILD: PRIVAT

BILD: PRIVAT

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

BILD: PRIVAT

BILD: N-ZONE

BILD: PRIVAT

BILD: N-ZONE

Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Kennt ihr noch *Project H.A.M.M.E.R.*, das 2006 auf der E3 gezeigt wurde? Dieses Wii-Spiel wird wohl niemals erscheinen und ist damit nicht allein. „HotSuperMario" fragte unsere Foren-User nach anderen vergessenen Projekten der Videospielgeschichte.

HotSuperMario

Hier geht´s nur um angekündigte Spiele oder Zubehör. Was ist damit geschehen und warum hat man hat nichts mehr von ihnen gehört. Allen Konsolenspielen und auch PC-Spielen wird nachgetrauert.

lilt

Super Mario 128 für den Cube wurde glaube ich mal angekündigt und Star Craft Ghost ist auch verschollen. (ist mir aber auch egal!)

Fr0t3x

In einer Zeitschrift wurde mal ein zweites Mario Kart für den Cube angekündigt. Dem Spiel sollte auch eine Kamera beiliegen.

dsr159

Ich erinnere mich an Star Craft Ghost. War ganz begeistert von dem Spiel. Es wurde immer weiter verschoben und nach Jahren dann komplett eingestellt. Aber würde es jetzt noch erscheinen, mich würde es nicht mehr interessieren.

memory-card

Super Mario 128 war nur eine technische Demonstration für den Cube. Das Prinzip, dass mehrere Prozesse unabhängig voneinander berechnet werden. (Nicht Dualcore oder so) Bei der Demo liefen 128 Marios durch die Gegend, die alle etwas anderes machten. Dieses Prinzip wurde dann in Pikmin eingesetzt.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Leser fragen, N-ZONE antwortet

PREISSENKUNG FÜR WII IN SICHT?

Hallo liebe N-ZONE,
ich hätte eine Frage: Steht der Wii eine Preissenkung bevor?

GRUSS, MARIAN

Hallo Marian,
eine Preissenkung für die Wii ist im Augenblick nicht geplant. Wenn du die weltweiten Verkaufszahlen der Konsole betrachtest, erkennst du, dass es dafür keinen Anlass gibt. Manche Händler in den USA verkaufen die Wii aufgrund der sehr hohen Nachfrage sogar für 350 Dollar – das sind 100 Dollar mehr als die unverbindliche Preisempfehlung. Solltest du mit einem Kauf liebäugeln, ist der Herbst genau der richtige Zeitpunkt, um zuzuschlagen: Dann nämlich kommen mit *Metroid Prime 3: Corruption* und *Super Mario Galaxy* zwei echte Kracher auf die Wii.

WII HÄNGT SICH BEI SUPER PAPER MARIO AUF!

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe zu meinem Geburtstag *Super Paper Mario* geschenkt bekommen und habe auch sofort angefangen zu spielen, doch als ich in Meelees Villa bin und mit Mimi spreche und ihr sage, dass Meelee in keinem der Räume ist, piept meine Wii und hängt sich auf. Ich habe es 4-mal probiert, immer an der gleichen Stelle hängt sich die Wii auf und ich muss der Netzstecker ziehen.
Könnt ihr mir helfen???

MFG, TIM HILDEBRANDT

Klar können wir das, Tim. Der Fehler tritt übrigens bei allen PAL-Versionen des Titels auf, kann aber leicht umgangen werden. Wir zitieren an dieser Stelle einfach mal unseren Leser Thomas, der uns bereits einen Tag nach dem Erscheinen des Spiels vom Bug berichtete und auch gleich eine Lösung parat hatte:
„Ich hab in *Super Paper Mario* einen unschönen Bug entdeckt. Er findet sich in Welt 2-2. Wenn man im 1. Stock alle Räume besucht hat (ohne den Schlüssel mitzunehmen) und im Erdgeschoss im ersten Raum war, dann hängt sich die Konsole beim Anquatschen von Mimi auf. Um das zu umgehen, sollte man im hinteren Raum im 1. Stock den Schlüssel oben holen!"

Danke für die Hilfe, Thomas!

KANN MAN DEN 60-HZ-MODUS UMGEHEN?

Liebes N-ZONE-Team,
ich habe, um es mal milde auszudrücken, einen tierischen Bock geschossen. Es war der Virtual-Console-Freitag am 14.09.2007! Ich kam von der Arbeit heim, zog mit einer Hand die Schuhe aus und hatte in der anderen schon meine Wii-FB. Shop-Kanal – Nachrichten gelesen: *Super Mario Bros. – The Lost Levels* in limitierter Downloadzeit nur noch bis zum .... – klick und gekauft! Denn man bereut ja nur, was man verpasst oder nicht tut. Der Download ging flott und ich nahm meine Wii-FB schon mal quer. Bis dahin habe ich die Warnung, dass man einen 60-Hz Fernseher benötigt, bestimmt dreimal

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 31. Oktober 2007 stehen wir euch **zwischen 16 und 17 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

ProMii-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

Baut unseren Promi des Monats als Mii auf eurer Wii nach! Macht davon ein Foto und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Wer den Promi am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir das ProMii von Pumuckl, dem rothaarigen Zeichentrick-Kobold. Wir bekamen rekordverdächtig viele Mails und Ben Karier aus Luxemburg konnte sich mit einem besonders süßen Mii durchsetzen. Herzlichen Glückwunsch!

In dieser Runde wünschen wir uns die Mii-Version von „Kaiser" Franz Beckenbauer – nicht einfach, aber machbar. Viel Erfolg!

Einsendeschluss: **21. Oktober 2007**

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
***Sonic Rush Adventure* (DS)**

GUT GETROFFEN Bens Pumuckl-Mii ist wirklich gelungen. BILD: PRIVAT

übersehen (sie steht sogar vor dem Download im Shop-Kanal). Ich nehme an, mein TV-Gerät tut sich mit 60 Hz schwer, denn es folgte nur ein merkwürdiges Flackern und das Bild war gleich dreimal untereinander da.
Schlummert jetzt ein Schatz der Videospielgeschichte auf meiner Wii, welcher nur darauf wartet, bis mir die Lottofee hold wird und ich mir einen HD-Flach-TV leisten kann, oder gibt es eine andere Möglichkeit, in den Genuss des Spiels zu kommen? Etwa durch ein anderes Kabel, einen Adapter oder so etwas? Mein Fernseher ist übrigens knapp 12-15 Jahre alt und hat bisher seinen Dienst immer gut verrichtet.
Vielen Dank schon mal im Voraus,

MARCUS

Hi Marcus,
leider leider sehen wir schwarz für deinen alten Fernseher. Es gibt zwar Wandlungs-Geräte, die kosten aber in etwa genauso viel wie eine neue Röhre. Unser Tipp: Schau dich nach gebrauchten Röhren-TVs um. Zusammen mit einem RGB-Kabel machen die ein echt gutes Bild und dank des Umrüstens auf HD sind sie inzwischen preiswert zu haben.

N-ZONE

N-ZONE für unterwegs!

Einmal herunterladen* und so oft lesen, wie man möchte !

Sende „mobi vgz" an die 82200 ** kein Abo!

* Es fallen lediglich die Verbindungskosten deines Handyproviders an ! (Software 0,15 € - 0,90 €, Update 0,03 €)

** 0,29 €/SMS inkl. 0,12€ VF-D2, D1 + Transportl., WM

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN — Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras **Code:** mobi ws

buffed.de DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE — Das Online Portal für Rollenspiele **Code:** mobi buffed

PC Games Hardware TESTS TIPPS TUNING DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER — Das Hardware Magazin für PC-Spieler **Code:** mobi pcghw

PC Games — Wissen, was gespielt wird **Code:** mobi pcg

SFT — Electronic Entertainment & Digital Lifestyle **Code:** mobi sft

Weitere Infos unter www.videogameszone.de/go/mobizine

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

N-ZONE sucht den Super-Autor

Unser User „wild-style" aus der Community von www.n-zone.de ist der Gewinner des Autoren-Wettbewerbs. Er schaffte es, in 1.900 Zeichen die Story, das Gameplay und die Technik von *Red Steel* wertend und angenehm lesbar zu beschreiben. Besonders gut gefallen haben uns der direkte, Lust aufs Weiterlesen machende Einstieg und die straffe Hinführung zur Geschichte und zum Spielkonzept. Auch berechtigte und nachvollziehbare Kritik wird aufgeführt. Als Dankeschön freut sich wild-style demnächst über ein Spielepaket – herzlichen Glückwunsch und viel Spaß damit!

CHRISTOPH KRAUS
22,
Redakteur

Der beste Lesertest:
Red Steel

„Sie gehen also heute mit meiner Tochter aus?"

AUTOR: WILD-STYLE

Treffen mit zukünftigen Schwiegervätern sind nie recht erquickend, denn meistens hört man Sätze wie „Eigentlich habe ich Sie mir ja ganz anders vorgestellt". Aber was tun, wenn der Abend tatsächlich ganz anders verläuft?

WORUM GEHT ES?

Eigentlich sollte es ein ruhiges Abendessen mit meinem zukünftigen Schwiegervater werden. Wir sind gerade dabei, uns ein wenig kennenzulernen, als plötzlich Yakuza das Restaurant überfallen, meine Traumfrau entführen und den Schwiegerpapa verletzt zurücklassen. Nach einer wilden Schießerei im Restaurant, in einer Tiefgarage und nach der Flucht aus dem Gebäude schaffe ich es aber zumindest, ihn in Sicherheit zu bringen. Als er mich darum bittet, seine Tochter zu retten, schnappe ich mir Schwert und Schusswaffen und begeben mich auf eine Verlobungsreise der etwas anderen Art.

WIE FUNKTIONIERT ES?

Wii-Remote und Nunchuk sind die Verbündeten im Kampf zur Rettung der entführten Liebsten. Die Belegung ist gut gewählt und geht leicht von der Hand. Speziell die Einbindung von Körperbewegungen während der Schusswechsel und der Schwertkämpfe sind sehr gut gelungen. Man spielt sozusagen mit ganzem (Ober-)Körpereinsatz. Einzig das Werfen von Granaten ist gelegentlich ein wenig umständlich. Die Waffenauswahl ist erfreulich übersichtlich und vollkommen ausreichend.

SOLL MAN ES KAUFEN?

Red Steel ist einer der ersten Ego-Shooter für die Wii und das sieht man ihm auch an. Grafisch ist er Mittelmaß, obwohl ich manche Effekte (z. B. im Hochofen oder in der Sauna) recht gut gelungen fand. Aber ein Shooter setzt ja nicht nur auf Grafik, sondern vor allem auf Action. Und Action gibt es mehr als genug, da man ja neben dem Einsatz von Schusswaffen auch Schneidwerkzeuge schwingt. Auftretende Steuerungsprobleme – gelegentlich während der Schwertkämpfe – sind daher zu verschmerzen. Kurz und bündig: *Red Steel* ist solide, spannend und bleihaltig. Kaufen! Spaß haben!

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit ihrem Nintendo DS und der Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Spielen:

Big Brain Academy für Wii
Wer hat die größte Gehirnmasse? Wir küren den Spieler mit dem dicksten Schädel zum Gewinner.

AKTUELLER WII-/DS-CONTEST

Mario Kart 64
Fahrt die Strecke „Moo Moo Farm" im „Time Trial" mit einem beliebigen Fahrer. Achtung: Ihr benötigt das N64-Modul!

CLASSIC-CONTEST

Super Mario 64 DS
Sammelt alle 150 Powersterne. Es gewinnt anschließend, wer die größte Gesamtzahl an Münzen in allen Kursen gesammelt hat.

SPECIAL-CONTEST

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **17. Oktober** eine Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punkteständen entscheidet das Los über den Gewinner.

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Highscores aus der letzten N-ZONE

MARIO PARTY 8
(Alpine Anarchie)

Platz	Zeit	Name
1.	00:31:90	Julian Revermann
2.	00:32:22	Andreas Hacker
3.	00:32:52	Manuel Noe
4.	00:32:64	Christian Revermann
5.	00:32:66	Thomas Noschka

MARIO POWER TENNIS
(Tenniskünstler, Marios Bild)

Platz	Zeit	Name
1.	00:20.20	Christian Revermann
1.	00:23:20	Sven-Erik Saupe
2.	00:27:41	Marco Waschall
3.	00:31:00	Mark Schmidt
4.	00:34:60	Alexandra Wörner

ANOTHER CODE: DOPPELTE ERINNERUNG
(Speed-Run)

Platz	Zeit	Name
1.	1:00:13	Daniel Viebrock
2.	1:11:26	Niklas Gräf
3.	1:15:55	Adrian Schwenkschuster
4.	1:29:53	Marcus Link
5.	1:37:54	Fabian Kreutmayr

Fankalender

WiiMeet & NIGAN im Oktober

Im Oktober finden gleich zwei beliebte Nintendo-Fantreffen statt: Los geht es am 13. Oktober 2007 mit WiiMeet in Meerbusch bei Düsseldorf. Zwischen jeweils drei Wii- und DS-Turnieren (u. a. *Mario Kart DS, Mario Strikers Charged Football)* können Spieleprofis und Hobbyzocker einander kennenlernen, neue Games an zahlreichen Demokonsolen ausprobieren und an einer Verlosung teilnehmen. Der Gewinner des *Mario Strikers Charged*-Turniers wird sogar zusammen mit einer Begleitperson zur Olymptronica nach Frankfurt eingeladen (inkl. Hotel und Eintritt). Im Preis von 15 Euro (für Begleitpersonen 9 Euro) sind auch Software-Präsentationen (u. a. *Rayman Raving Rabbids 2, Geheimakte Tunguska*) inbegriffen.

Weiter geht's am nächsten Wochenende: Vom 19. bis 21. Oktober wird zum vierten Mal die NIGAN stattfinden. In der gewohnten Location in Lauterach (Südost-Baden-Württemberg) werdet ihr wieder auf alte Bekannte, aber auch auf neue Gamer in familiärer Atmosphäre treffen. Für 19 Euro pro Person gibt es zweimal Frühstück, bereitgestellte TV-Geräte und Sachpreise inklusive.

Infos: www.wiimeet.de / www.nigan.de

BILD: WIIMEET

N-ZONE EXKLUSIV

Wir blicken den kanadischen Entwicklern von Radical Entertainment bei der Entstehung ihres *Crash*-Spiels für Wii über die Schulter!

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Spiel- & Leveldesign
Teil 3: Die Wii-Steuerung
Teil 4: Grafik- und Sound-Programmierung
Teil 5: Feinschliff & PR-Kampagne

BILD: N-ZONE

HAMMER, EIN HUMMER! Auf einigen Kinderfesten waren Crash-Hummer-Fahrzeuge und -Eiscremewagen unterwegs. BILD: VIVENDI GAMES

Crash of the Titans

Teil 5 – Feinschliff und PR-Kampagne

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Langsam wird es spannend: Am 26. Oktober erscheint *Crash of the Titans* für die Wii, doch schon lange vorher beginnt für die PR- und Marketing-Abteilung von Vivendi Games die heiße Phase: Welche Maßnahmen werden ergriffen, um dem neuen Bandicoot-Abenteuer die höchstmögliche öffentliche Aufmerksamkeit zu sichern? In welchen Medien lohnt es sich, Anzeigen zu schalten? Wir haben bei PR-Manager Tim Ende-Styra nachgefragt.

BERUFSBILD PR-MANAGER

Aber zunächst stellt sich Tim bei euch vor und erzählt, was das Besondere an seinem Beruf ist: „Als Senior PR Manager bin ich für die gesamte Produktpalette von Vivendi Games verantwortlich und koordiniere die Pressearbeit in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Damit ist mein Job sehr abwechslungsreich. Jeder Tag ist anders. Das gefällt mir sehr. Toll ist es auch, dass ich über meine Arbeit jeden Tag mit vielen interessanten Menschen Kontakt habe. Das macht für mich ganz persönlich auch den Reiz aus, Pressesprecher bei einem großen Spielepublisher zu sein."

VON DER VORSCHAU ZUM TEST

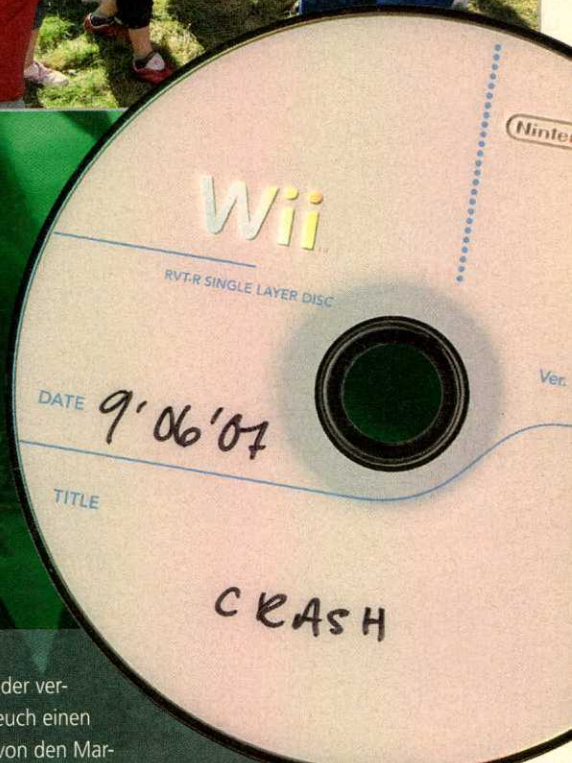
Doch was läuft hinter den Kulissen ab, wenn ein neues Spiel präsentiert wird? Tim erläutert die Vorgänge: „Die Pressearbeit für einen Top-Titel wie *Crash of the Titans* beschäftigt uns schon viele Monate vor dem Verkaufsstart. Nachdem wir unser neues *Crash*-Spiel angekündigt hatten, war die N-ZONE das erste deutsche Magazin, das sich bei unserem Entwicklerstudio Radical Entertainment in Vancouver selbst einen ersten Eindruck verschaffen durfte. Danach haben wir das noch nicht fertige Spiel auf zahlreichen Presse-Events und auf vielen Redaktionsbesuchen vorgestellt. Vor einigen Monaten haben wir dann in München Journalisten zum sogenannten Crash-Test eingeladen. Hier konnten alle zusammen mit Producerin Kirsten Forbes aus Van-

BILD: N-ZONE

BILD: VIVENDI GAMES

MEET & GREET Goodies wie Trinkflaschen und T-Shirts dürfen bei einem solchen Treffen natürlich nicht fehlen. BILD: VIVENDI GAMES

WALKING ACT Manch einer hat diesen Riesen-Crash auch auf der Games Convention getroffen. BILD: VIVENDI GAMES



PREVIEW CODE Auf solchen Disks schicken uns die Publisher ihre Vorabpressungen. BILD: N-ZONE

couver einen ganzen Tag lang ausgiebig unser Spiel ausprobieren. Am Ende gab es für Teilnehmer ein Zertifikat, dass sie den ‚Crash-Test' erfolgreich bestanden haben. Auf der Games Convention in Leipzig haben wir das Spiel dann zum ersten Mal dem großen Publikum gezeigt. Tausende Jump&Run-Fans konnten sich selbst davon überzeugen, wie witzig und lässig sich unser *Crash of the Titans* auf der Wii spielt. Dazu gab es jede Menge tolle Wettbewerbe und Goodies (zum Beispiel *Crash of the Titans*-Wasserflaschen). Und selbstverständlich war Crash Bandicoot als Walking-Act auch selbst vor Ort und hat jede Stunde eine coole Show hingelegt. Kurz vor dem Verkaufsstart beginnt aus Sicht der Pressearbeit dann die heiße Phase, in der die Preview- und Review-Versionen an alle wichtigen Gaming-Medien zum Testen verschickt werden. Dann warten wir alle ganz gespannt auf die Testergebnisse und Beurteilungen. Die N-ZONE hat natürlich als eines der ersten Magazine ein Testexemplar bekommen."

Wie eine solche Vorabpressung aussieht, zeigt euch das Foto oben rechts auf dieser Seite.

MARKETING UND PROMOTION

Zusammen mit den Brand- und Marketing-Managern koordiniert Tim Ende-Styra auch die weiteren Aktionen rund um *Crash of the Titans*: „Parallel zum Verkaufsstart beginnen dann umfangreiche Marketing- und Promotion-Aktionen. Das beinhaltet Werbespots im Fernsehen, Anzeigen in Printmagazinen und das Schalten von Internetbannern in Online-Medien. Unsere Handelspartner unterstützen wir schließlich mit coolen Dekorationsmaterialien und lustigen Promotion-Aktionen vor Ort in den Läden. Auch unsere amerikanischen und europäischen Kollegen sind hier sehr aktiv."

Unsere Bilder verschaffen euch einen Eindruck von den Marketing-Aktionen. Zum Schluss dieses Entwicklertagebuchs durfte der PR-Manager noch – passend zum Thema dieses Tagebuchs – einige Worte in eigener Sache loswerden: „Alle Fans von cooler Jump&Run-Action sollten sich im Oktober nichts vornehmen. Denn *Crash of the Titans* – ob allein oder im Koop-Modus – ist eines der besten Jump&Run-Abenteuer dieses Jahres für die Wii. Das ganze Team von Vivendi Games wünscht euch viel Spaß mit Crash, Neo Cortex, Nina und Co!" Wir bedanken uns bei den Entwicklern, PR-, Brand- und Marketing-Managern, Game- und Level Designern, Sound Artists, der Produzentin und allen Mitarbeitern hinter den Kulissen für die gute Zusammenarbeit und melden uns bald mit einem weiteren Entwicklertagebuch zurück! ■

AKTUELLES

SASCHA DOWIDAT berichtet.

Nintendo 64 – eine schwere Geburt

Hurra, endlich ein neues N64-Spiel! Und dazu noch ein wirklich gutes! Damit kann das 64-Bit-Lager der Virtual Console nun sieben Titel vorweisen. Zum Vergleich: Turbografx, Megadrive und NES bringen es ein Dreivierteljahr nach Konsolen-Launch zusammengerechnet auf satte einhundert. Bravo, Nintendo! Wenn wir Glück haben, sind es zu Weihnachten sogar ganze zehn N64-Spiele.

Spaß beiseite: Ob man diese Politik nachvollziehen kann oder nicht, sei dahingestellt. Natürlich ist es seitens Nintendo clever, mit einem Schub von SNES- und N64-Meilensteinen ein gewisses Ass im Ärmel zu behalten, aber warum muss man sich als hoffnungsloser Nostalgiker fast jede Woche mit uralten Pixelgurken herumschlagen? Wo bleiben *Pokémon Stadium*, *Zelda: Majora's Mask* und *1080° Snowboarding*? Von bisher gänzlich vermissten Drittherstellerproduktion wie *Rayman 2* und *Tony Hawk's Pro Skater* mal ganz abgesehen? Eine gewisse Balance sollte Nintendo schon halten, insbesondere, da beispielsweise NES-Spiele trotz Kultfaktor heute kaum noch jemanden vom Hocker hauen.

NEWS-TICKER

SUPER METROID Der SNES-Meilenstein ist passend zum Release von *Metroid Prime 3: Corruption* im amerikanischen Wii-Shop-Kanal erschienen und wurde bereits für Japan angekündigt. Bezüglich eines Europa-Releases steht noch nichts fest, wir rechnen allerdings mit den nächsten Wochen. Während ihr dies lest, ist das Spiel möglicherweise sogar schon bei uns herunterladbar.

EIN WAHRER SCHATZ *Sin and Punishment: Successor to the Earth* wurde in Japan bereits angekündigt und steht vermutlich in den nächsten Wochen zum Download bereit.

Wave Race 64 (N64, 1997)

Wellenreiten mit Stil – ein spritziges Vergnügen für eure Virtual Console!

Das waren noch Zeiten! Fantastische Wassereffekte, unglaublich natürliche Charakteranimationen und famoses Streckendesign: Beim Anblick von *Wave Race 64* klappten 1997 den begeisterten Zockern die Kiefer herunter. Der Jet-Ski-Racer wusste neben der hervorragenden Grafik in erster Linie durch seine erstklassige Bedienbarkeit und die ausgeklügelten, detaillierten Strecken zu überzeugen. Im Meisterschaftsmodus gilt es eine Reihe von Kursen zu absolvieren und schließlich den Goldpokal zu gewinnen. In der Time-Attack-Variante experimentiert ihr im Freien Training mit eurer Maschine herum oder duelliert euch im Versus-Modus mit einem Freund. Die vielen Einstellungsmöglichkeiten – unter anderem das Modifikations-Feature für die Jet-Skis – lassen dabei kein Rennen dem anderen gleichen. Witzig: Per Cheat habt ihr die Möglichkeit, auf einem Delfin zu reiten (siehe Seite 90).

SUNSET BAY Der sonnenüberflutete Kurs ist eines der Highlights in Wave Race 64. BILD: N-ZONE

REALISTISCH Bei jeder Welle habt ihr das Gefühl, das Wasser unter dem Bug des Jet-Skis förmlich zu spüren. BILD: N-ZONE

NOCH IMMER GUT?

Heute bemängeln vermutlich viele Spieler den mageren Umfang und fühlen sich vom knackigen Schwierigkeitsgrad abgeschreckt. Allerdings gehört *Wave Race 64* auch heute noch zu den besten Spielen, was die 64-Bit-Konsole zu bieten hat. Und auch wenn der Nachfolger *Wave Race: Blue Storm* (GameCube, 2002) das Konzept um Längen erweiterte, wird Rennspielfreunden bei den herrlichen Sonnenuntergängen, dem genialen Gameplay und der brillanten Wellen- und Fahrphysik das Wasser im Mund zusammenlaufen. **(sd)**

RETRO-TEST

WAVE RACE 64

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	1.000 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Breath of Fire II (SNES, 1996)

Noch ein RPG zum Download: Feuriges Rollenspiel oder langatmige Rundenkämpfe?

Die Frage nach einem der beliebtesten Rollenspiele für das Super Nintendo wäre mit *Breath of Fire II* beantwortet. Das 500 Jahre nach seinem Vorgänger spielende RPG erzählt die Geschichte des jungen Waisen Ryu, dessen Vater und Schwester über Nacht entführt worden sind. Mithilfe seines treuen Kumpanen Bow zieht er aus, die vermissten Familienmitglieder zu retten und – heute wie einstmals ein Standard für Rollenspiele – die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Für damalige Verhältnisse macht vor allem die Inszenierung der rundenbasierenden Kämpfe einiges her. Die isometrischen Kameraperspektiven, welche die märchenhaften Hintergrundgrafiken gut zur Geltung bringen, sowie die detailverliebten, vielfältigen Gegner ließen echtes Fantasy-Feeling aufkommen. Langer Rede kurzer Sinn: Wer ein Faible für lange, dialoglastige Rollenspiele hat, kann die 800 Wii Points bedenkenlos investieren, obwohl der Titel mit „modernen" RPGs à la *Golden Sun* oder *Tales of Symphonia* nicht mithalten kann. Die zehn Jahre merkt man *Breath of Fire II* nämlich mehr als deutlich an. Größter Minuspunkt: Das Spiel wurde 1:1 mit englischen Bildschirmtexten übernommen. **(sd)**

SCHADE Leider erschien der zweite Teil nie in deutscher Sprache. BILD: N-ZONE

BEZAUBERND Der liebevolle Grafikstil der SNES-Rollenspiele zeigt sich auch in Breat of Fire II. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
BREATH OF FIRE II

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	800 Wii Points

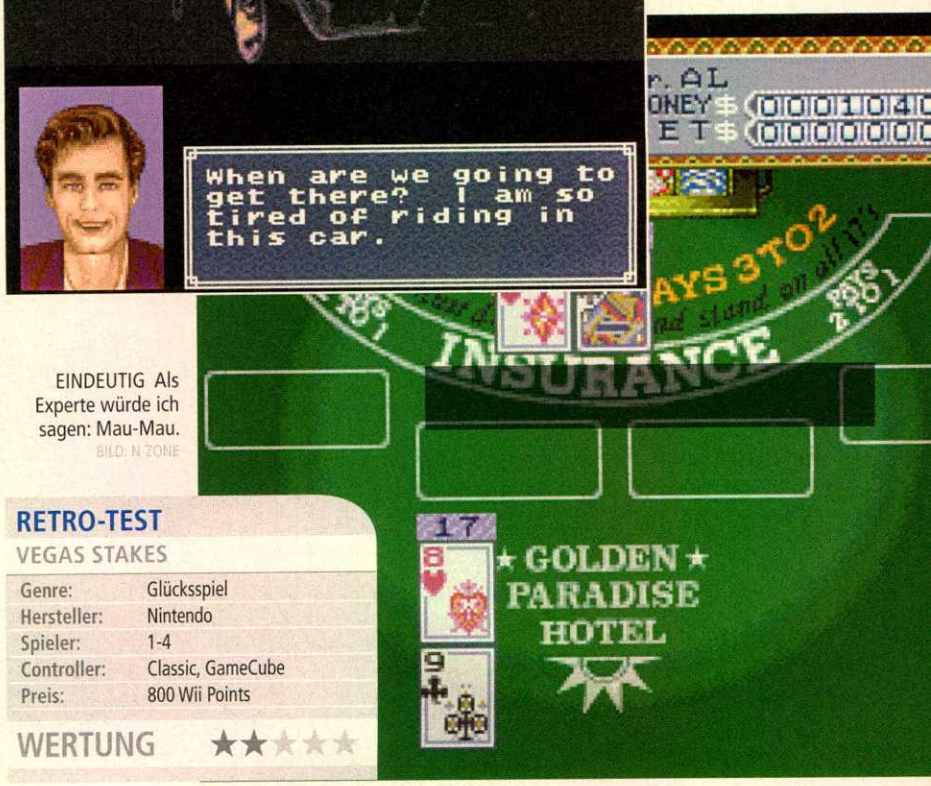
WERTUNG ★★★☆☆

Vegas Stakes (SNES, 1993)

Würfeln, bluffen, erhöhen – Glücksspiel mit Retro-Charme

Mit *Vegas Stakes* brachte Nintendo 1993 das Glücksspiel auf das SNES. Und viel mehr gibt es dazu eigentlich auch nicht zu sagen. Ihr müsst euer Talent beim Pokern, Black-Jack-, Roulette- und Einarmiger-Bandit-Spielen unter Beweis stellen und entsprechend Cash einkassieren. Im Grunde könnte man *Vegas Stakes* als eine veraltete, abgespeckte Version von *42 Spieleklassiker* bezeichnen. Demzufolge fällt trotz seines durchaus spaßigen Gameplays der größte Kaufgrund weg. Denn: Warum sich mit weniger – noch dazu beschränkt auf das heimische Wohnzimmer – zufrieden geben, wenn man das Ganze in groß, modern und portabel für den DS bekommen kann? Die englischen Bildschirmtexte machen die Casino-Simulation dann noch einen Tick uninteressanter. *Vegas Stakes* ist das typische Beispiel für ein wirklich gutes Retro-Game, das im 21. Jahrhundert schlicht und einfach fehl am Platz wirkt und schon x-mal übertrumpft wurde. Erwähnenswert ist höchstens noch der Vierspielermodus – doch auch dieser hebt sich qualitativ nicht wirklich vom Rest des Spiels ab. **(sd)**

DAS ZIEL In Las Vegas 10 Millionen Dollar zu gewinnen. BILD: N-ZONE



EINDEUTIG Als Experte würde ich sagen: Mau-Mau. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
VEGAS STAKES

Genre:	Glücksspiel
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-4
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

JÄGER UND SAMMLER

Hallo, liebe Leser!

In diesem Monat stellen wir euch nicht nur einige exklusive Sammlerstücke vor, wir verlosen sie auch direkt. Grund ist der nahende Veröffentlichungstermin von *Boulder Dash Rocks*. 10TACLE hat unserem Bitten und Flehen nachgegeben und rückt für euch einen exklusiven, limitierten Nintendo DS raus – ein besonderes Stück, das es so kein zweites Mal gibt. Und wer kein Glück hat, dessen Interesse könnte das coole *Brain Age 2*-Bundle wecken, das in den USA zusammen mit einem rot-schwarzen DS Lite ausgeliefert wird. Kennt ihr schon? Okay, doch die Competition Cartridge von *Donkey Kong Country* und die speziellen Limited Editions des GBA SP in China habt ihr vermutlich noch nicht gesehen. Besonders Letztere genießen absoluten Seltenheitswert. Viel Spaß beim Stöbern!

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

Neu im Handel

Brain Age 2
– More Training in Minutes a Day Bundle (DS)

Dr. Kawashima hat einen weltweiten Gehirn-Jogging-Boom ausgelöst. Überall wird gerechnet, laut gelesen, und die grauen Zellen rauchen – mal in der U-Bahn, mal im Stadtpark. Den Erfolg der Serie feiert Nintendo in den USA mit einem speziellen *Brain Age 2*-Bundle, das neben dem zweiten Teil der Gedächtnisübungen auch eine kleine Tasche und einen DS Lite in Sonderfarben enthält. Das Gerät hat einen feuerroten Deckel und schafft dadurch einen gelungenen Kontrast zum restlichen, in edlem schwarz gehaltenen Gehäuse. In Europa erscheint das attraktive Bundle leider nicht, während Japaner sich immerhin über einen neuen DS freuen dürfen, der exakt in den Farben des *Brain Age 2*-Gerätes in den Handel kommt. So müssen Freunde des japanischen Gehirnforschers wohl oder übel zum US-Import greifen – für ca. 150 Dollar ohne Zoll und Porto ist das Package dort erhältlich.

Inhalt:	Konsole, Brain Age 2 – More Training in Minutes a Day
Stückzahl:	Unbekannt
Offizieller Verkaufspreis:	Ca. 150 $
Erscheinungsland:	USA
Veröffentlichungsgrund:	Release von Brain Age 2
Wo erhältlich:	Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor:	Niedrig

Eure Chance auf ein Unikat!

Gewinnt den DS als Boulder Dash Rocks Limited Edition!

Die höchste Form der Limitierung ist bekanntlich das Unikat. Ein absolutes Einzelstück, das der größte Stolz eines jeden Sammlers ist und einen Ehrenplatz in der Vitrine sicher hat. In Kooperation mit 10TACLE, die aktuell an der Neuauflage des Klassiker *Boulder Dash* werkeln, verlosen wir ein solches Schmuckstück: Die Boulder Dash Rocks Limited Edition, die es garantiert in keinem Kaufhaus zu finden gibt. Selbst die von limitierten Editionen verwöhnten Japaner gehen dieses Mal leer aus. Denn jetzt habt ihr die Chance, diesen exklusiven DS eurer Sammlung einzuverleiben. Zusätzlich gibt es die neuen Abenteuer von Held Rockford gleich dazu. Ein Exemplar von *Boulder Dash Rocks* liegt dem Paket bei, drei weitere Spiele verlosen wir unter allen Einsendern.

Alles was ihr tun müsst, um die Chance auf den DS oder eines der Spiele zu bekommen, ist folgende Frage zu beantworten: Auf welchem System erschien der erste *Boulder Dash*-Teil?

Die Antwort schickt ihr per Mail an: redaktion@n-zone.de.

Inhalt:	DS
Stückzahl:	1
Offizieller Verkaufspreis:	Unbezahlbar
Erscheinungsland:	Deutschland
Veröffentlichungsgrund:	Release von Boulder Dash Rocks
Wo erhältlich:	Gewinnspiel N-ZONE
Seltenheitsfaktor:	Hoch

IQue GBA SP Limited Edition

In China ist die Situation für Software-Unternehmen durch die vielen Raubkopien ein hartes Brot – trotzdem wagt Nintendo mit dem IQue, einer Konsole, die wie ein N64-Controller anmutet und direkt an das TV-Gerät angeschlossen wird, den Einstieg in den schwierigen Markt. Später folgen auch GBA, GBA SP, Micro und DS – allerdings alle mit dem Kürzel IQue davor. So lautet der korrekte Name der hier vorgestellten Geräte auch IQue GBA SP Limited Edition. In China erscheint der kompakte Taschenspieler nicht nur mit Mario und Donkey Kong auf der Vorderseite, sondern zusätzlich als limitierte Fassung in silber und hellblau mit einem stilisierten Hund auf der Front. Auch wenn der offizielle Verkaufspreis unbekannt ist und vermutlich unter 100 Dollar betragen dürfte, werden die seltenen Konsolen unter Sammlern mit bis zu 180 Euro gehandelt.

Inhalt: Konsole
Stückzahl: Unbekannt
Offizieller Verkaufspreis: Unbekannt
Erscheinungsland: China
Veröffentlichungsgrund: Unbekannt
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Hoch

Eure Schmuckstücke

Donkey Kong Country Competition (SNES)

Zum Start von Krachern wie *Star Fox* oder auch *Donkey Kong Country* veranstaltete Nintendo in den USA riesige Wettbewerbe mit der Videothekenkette Blockbuster und eigens dafür produzierten Competition Cartridges. In der Sammlung von Christian Eitelmann liegt eines dieser seltenen Module, das neben dem kompletten Spiel einen Timer und eine zusätzliche Punkte-Funktion enthält. Darüber hinaus hat man das *Donkey Kong Country* der Übersichtskarten beraubt. Wer einen Level beendet, gelangt direkt in den nächsten Abschnitt. Insgesamt 2.500 dieser Cartridges sind Mitte/Ende der Neunzigerjahre in Umlauf gekommen und sind unter *Donkey Kong*-Fans ein beliebtes Sammlerstück. Heute sind die Cartridges von Zeit zu Zeit bei Internetauktionshändlern zu finden, werden aber selten unter 50 Euro gehandelt.

Inhalt: Modul
Stückzahl: 2.500
Offizieller Verkaufspreis: 50-150 Euro
Erscheinungsland: USA
Veröffentlichungsgrund: Blockbuster-Competition
Wo erhältlich: Unbekannt
Seltenheitsfaktor: Mittel

Bitte melde dich!

Schlummern auch in eurer Sammlung limitierte Editionen oder Unikate? Dann lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Oder habt ihr Fragen zu einzelnen Editionen? Probleme mit dem Importieren? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Für die nächste Ausgabe suchen wir weiterhin alle Merchandising-Artikel, die es rund um das Thema Nintendo gibt. Uhren, T-Shirts, Soundtracks, Brettspiele, Tassen – egal was, Hauptsache, es steht Nintendo drauf. Habt ihr Fotos davon? Dann ab damit an die obige Adresse. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
29, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

Mario Strikers Charged Football

CHEATS | Bonuskicker

Der aufmerksame *Mario Strikers Charged*-Spieler wird vermutlich schon bemerkt haben, dass es drei versteckte Charaktere gibt, die euch nicht von Anfang an zur Verfügung stehen. Wie ihr das Kickertrio freischalten könnt, entnehmt ihr der folgenden Anleitung:

Baby Bowser:
Den kleinen Miniatur-Bowser erhaltet ihr, wenn ihr den Flammen-Cup erfolgreich beendet.

Diddy Kong:
Der gewitzte Diddy steht euch zu Verfügung, nachdem ihr den Kristall-Cup geschafft habt.

Mutant-Tyranha:
Dies ist die größte Herausforderung. Um mit dem sabbernden Blümchen zu bolzen, müsst ihr den Strikers-Cup knacken.

Wave Race 64

CHEATS | Tierisch gut!

Wer wollte nicht schon irgendwann mal auf dem Rücken eines Delfins durch die Wellen rauschen? Mit *Wave Race 64* ist es heute wie damals möglich.
Dazu benötigt ihr nur die folgende Einleitungsprozedur und ein wenig Fingerfertigkeit: Wählt zunächst den Stunt-Modus und anschließend die Strecke Dolphin Park. Welchen Fahrer ihr nehmt, ist völlig egal. Anschließend müsst ihr folgende Stunts korrekt ausführen: Handstand, Rückwärts-Spin, stehender Backflip, Backflip, vorderer Backflip, Tauchen, seitliche Rolle in beide Richtungen. Nutzt für dieses schwierige Unterfangen sämtliche Sprungschanzen aus. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein kurzes Delfin-Quieken. Anschließend könnt ihr in der Fahrerwahl des Dolphin Parks im Championship-Modus mit gedrücktem Steuerkreuz nach unten den Delfin anwählen. Viel Spaß mit Flipper!

Außerdem könnt ihr sämtlichen vier Fahrern ein neues Outfit verpassen. Drückt dabei einfach den Controll-Stick oder das Digikreuz während der Fahrzeugwahl nach oben und schon erstrahlen die vier Extremsportler in neuem Glanz.

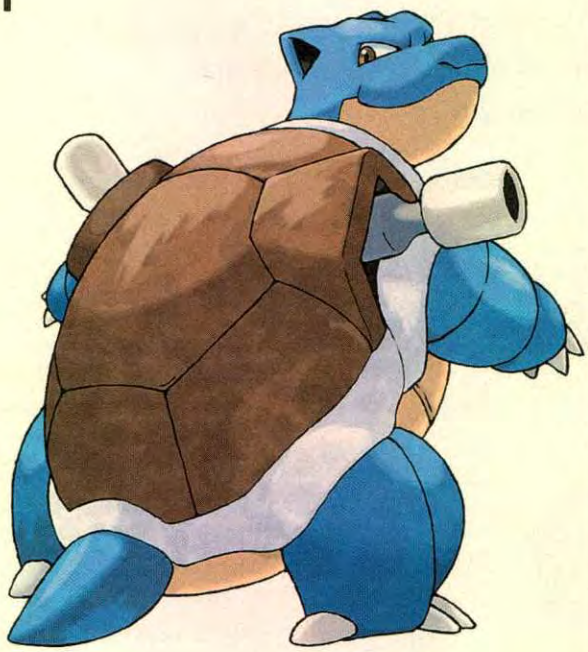
FARBWECHSEL Durch diesen Trick erhält euer Fahrer ein anderes Outfit, was für noch mehr Abwechslung beim Wellenreiten sorgt. BILD: N-ZONE

STUNTMAN Für den fordernden Delfin-Cheat solltet ihr sämtliche Kunststücke im Schlaf beherrschen. Die Akrobatik zahlt sich dann aber auch aus. BILD: N-ZONE

Pokémon Diamant- & Perl-Edition

TIPPS | Gehobene Mathematik

Pokémon trainieren kann jeder. Aber wer kann die Statuswerte seiner kleinen Sammelmonster völlig nach eigenem Wunsch gestalten? Dazu gehört schon etwas mehr als das bloße Angreifen und Verteidigen. Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheint, aber das Level-System der Pokémon-Spiele ist so komplex, dass man damit ein ganzes Sonderheft füllen könnte. Stichwort: Effort Values, kurz „EVs". Unter EVs kann man sich eine Art Unterkategorie zu den herkömmlichen EP vorstellen, die für den Spieler nicht sichtbar im Hintergrund mitgezählt werden. Unser Leser Andi Hammerl weiß, wie es funktioniert – danke für die ausführlichen Tipps, auch im Namen der Redaktion!



Mit jedem besiegten Pokémon erhält euer Schützling einen gewissen EV-Wert gutgeschrieben, der im Spiel gänzlich „unsichtbar" bleibt. Dabei kommt es auf das gegnerische Pokémon an, auf welche Statuswerte die erhaltenen EVs verteilt werden. Ein Tentacha beispielsweise vergibt einen EV auf Spezial-Verteidigung, während ein Machollo einen EV für den Angriff bringt. Erreicht der EV-Wert einen gewissen Punkt, wird der Statuswert bei einem Level-up um 1 erhöht. Dabei variiert eben jener gewisse Punkt jeweils von Level zu Level. Anbei eine Tabelle, die zeigt, wie hoch der benötigte EV-Wert auf dem entsprechenden Level sein muss:

Level	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Benötigte EVs	44	20	13,3	10	8	6,6	5,7	5	4,4	4

Ein Beispiel: Ihr habt ein Starmie auf Level 49 und der Statuswert „Initiative" ist seit dem letzten Level-up auf 19 „unsichtbare" EVs gestiegen. Erreicht Starmie nun Level 50, werden die EVs für Initiative dezimiert und das Pokémon erhält für umgerechnet 8 EVs (wie der Tabelle zu entnehmen ist) einen zusätzlichen Pluspunkt. In diesem Fall wären das +2 Init.-Punkte. Die verbleibenden 3 EVs werden weiter gesammelt und dem nächsten Level-up angerechnet.

Damit ihr wisst, wie viele EVs ihr für ein besiegtes Pokémon erhaltet, werft einen Blick auf unsere Liste. Übrigens: Jedes Pokémon kann lediglich insgesamt 510 EVs sammeln, jeder einzelne Statuswert hat eine Gesamtkapazität von 255. Danach ist Schluss und es gibt keine Zusatzerhöhungen bei den Level-ups mehr. Alternativ zu den Kämpfen könnt ihr auch Vitamine (Kalzium, Protein, etc.) kaufen und sie euren Schützlingen verabreichen. Der Einsatz eines solchen Gegenstandes kommt einer Erhöhung von 10 EVs gleich. Diese könnt ihr allerdings nur, solange der EV-Wert des Pokémon unter 100 bleibt, einsetzen. Eine komplette EV-Liste findet ihr im Internet – Google ist euer Freund!

EV	Pokémon	Ort	EVs
KP	#399 Bidiza	Route 201	1
	#423 Gastrodon	Route 221	2
	#435 Skunktank	Route 221	2
Angriff	#066 Machollo	Siegesstraße	1
	#067 Maschock	Siegesstraße	2
	#400 Bidifas	Route 212	2
Verteidigung	#401 Zirpurze	Route 202	1
	#075 Georok	Eiseninsel	2
	#208 Stahlos	Eiseninsel	2
Spez. Angr.	#092 Nebulak	Alte Villa	1
	#093 Alpollo	Alte Villa	2
	#315 Roselia	Route 229	2
Spez. Vert.	#072 Tentacha	Route 223	1
	#073 Tentoxa	Route 223	2
Initiative	#397 Staravia	Frühlingspfad	2

Eine kleine Bemerkung am Schluss: Der seltene Virus „Pokérus", sowie das Item Machoband verdoppeln die erhaltene Anzahl an EVs. Zudem wird jedes Pokémon, das an einem Kampf – sei es aktiv oder passiv – teilgenommen hat, am EV-Gewinn beteiligt.

Als Dankeschön für die Tipps ist ein Geschenk unterwegs zu unserem Leser Andi Hammerl!

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
Blazing Angels: Squadrons of WWII	09/07
Bomberman '93	06/07
Cars	05/07
Chew Man Fu	08/07
Die Sims 2 Haustiere	10/07
Driver Parallel Lines	10/07
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	08/07
Ecco the Dolphin	07/07
Final Fight	07/07
Gottlieb Pinball Classics	05/07
Gradius	05/07
Kid Icarus	08/07
Ice Age 2: Jetzt taut's	07/07
Mega Man	09/07
Military Madness	07/07
Ristar	06/07
Scarface	09/07
The Legend of Zelda: TP	04/07 / 05/07 / 07/07
Transformers	10/07
GameCube	
Der tierisch verrückte Bauernhof	07/07
Metroid Prime	07/07
Metroid Prime 2: Echoes	09/07
SSX On Tour	05/07
Super Mario Sunshine	08/07
The Legend of Zelda: Twilight Princess	07/07
Game Boy	
Donkey Kong Country	06/07
Nintendo DS	
Anno 1701	10/07
Dr. Kawashima: Mehr Gehirnjogging	09/07
Hotel Dusk: Room 215	06/07 / 08/07
Jump Ultimate Stars	08/07
Kimmunicator	08/07
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	06/07
Need for Speed Carbon: Own the City	09/07
Spectrobes	05/07 / 06/07
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07
Yoshi's Island DS	08/07

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und beantworten meistgestellten Fragen. Sendet eure Anfragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Metroid Prime 2: Echoes

Hallo N-ZONE,
ich habe eine Frage zum Spiel *Metroid Prime 2: Echoes*. Wo kriege ich die Power-Bomben, den Echo Visor und den Dark Visor her? Ich erwarte sehnlichst eure Antwort. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen.
Viele Grüße,
Christoph Schwießelmann

Hallo Christoph,
immer schön der Reihe nach. Theoretisch findest du die Upgrades während des Abenteuers ganz von selbst. Du musst nur der mehr oder weniger vorgegebenen Storyline folgen. Als Erstes wäre der Dark Visor dran. Diesen bekommst du im Sumpf vom Dunklen Torvus, sobald du alle drei Schlüssel gesammelt und dich dem Endboss, der Chykka-Larve, gestellt hast. Anschließend eröffnet sich dir der Zugang zur futuristischen Geheiligten Festung. Dort musst du dir erst einmal den Spider Ball unter den Nagel reißen, mit dem du anschließend in die Dunkle Hydrodynamostation des Sumpfes zurückkehrst. Dort erledigst du den Power-Bomben-Wächter und erhältst als Belohnung die explosive Morph-Ball-Munition. Anschließend geht's wieder zurück in die Geheiligte Festung, in deren oberer Etage du dich erneut der Dunklen Samus stellen musst. Für den Sieg gibt's den Echo Visor. Viel Erfolg dabei!

Pokémon Rubin

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ihr habt schon vielen Spielern geholfen und ich hoffe, ihr könnt auch mir helfen!! Also erst mal wollte ich euch fragen, wie man bei *Pokémon Rubin* einen Beerenmixer bekommt. Ich suche schon lange danach, kann ihn aber nirgends finden! Und dann wollte ich euch fragen, ob ihr mir sagen könnt, welche Starter-Pokémon in *Diamant* und *Perl* am besten sind. Ich hoffe, dass ihr die passende Antwort für mein Problem habt!
Euer Chris

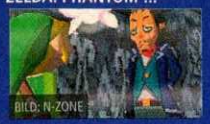
Hi Chris,
einen Beerenmixer kannst du überhaupt nicht bekommen. Sobald du Graphitport City erreichst, kannst du das erste Mal an einem Pokémon-Wettbewerb teilnehmen. Damit deine kleinen Taschenmonster auch gute Chancen haben, solltest du sie mit Poké-Riegeln füttern. Dafür benötigst du zuerst eine Riegelbox, die du im Wettbewerbsgebäude – im Norden der Stadt – findest, sowie ein paar Beeren. Anschließend widmest du dich dem alten Mann, der neben dem stationären Beerenmixer sitzt. Zu zweit mixt ihr ein paar Beeren und erhaltet dafür die Poké-Riegel. So einfach geht das.
Zu den Starter-Pokémon: Das ist schlicht und ergreifend eine Frage des persönlichen Geschmacks. Ein wirkliches „bestes Pokémon" gibt es nicht. Wie stark oder schwach ein Pokémon wird, hängt immer davon ab, wie du es trainierst. Viel Spaß beim Sammeln und Kämpfen!

Pokémon Diamant und Perl

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
ich habe eine Frage zu den neuen *Pokémon*-Editionen *Diamant* und *Perl*. Driftlon zum Beispiel kann man nur Freitag morgens und mittags bei den Windkraftwerken fangen. Kann ich dazu Datum und Uhrzeit des DS-Systems umstellen oder führt das zu Fehlern beim Spiel?
Danke schon mal für die Antwort!
Euer Leser
Marcel

Hallo Marcel,
mach dir keine Sorgen, mit dem Umstellen der DS-internen Uhr gehst du kein Risiko ein. Das Spiel erkennt die Zeiteinstellung problemlos an, sodass das Fangen von bestimmten Pokémon, die nur morgens, abends oder mittags erscheinen, kein Problem sein sollte.

DVD VIDEO Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE


ZELDA: PHANTOM ...
BILD: N-ZONE

R.E.: THE UMBRELLA CHR.
BILD: CAPCOM

MARIO & SONIC BEI ...
BILD: SEGA

GC-STAND-TOUR 2007
BILD: LEIPZIGER MESSE

11/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Metroid Prime 3: Corruption (Wii)

Vorschau
Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii)
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (Wii)
Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)
Bleach: Shattered Blade (Wii)
Bleach: The Blade of Fate (DS)

Test
FIFA 08 (Wii)
Madden NFL 08 (Wii)
NBA Live 08 (Wii)
Alien Syndrome (Wii)
Zelda Phantom Hourglass (DS)
Sonic Rush Adventure (DS)
Heroes of Mana (DS)
Wave Race 64 (VC)

Bonus
GC 2007: Die Stand-Tour
Panzer Tactics DS
(Entwickler-Tagebuch)

Spiel-Trailer
Panzer Tactics
Sonic Riders Zero Gravity
Zack & Wiki
MySims
Ace Attorney Apollo Justice
Dewy's Adventure
Spider-Man Friend or Foe
Der Goldene Kompass
Call of Duty 4: Modern Warfare
Worms Open Warfare 2
Juiced 2
The Simpsons
The Simpsons (2. Trailer)
CSI
Need for Speed ProStreet
Boulder Dash Rocks: Jungle World
Boulder Dash Rocks: Lava World
Boulder Dash Rocks: Nether World
Boulder Dash Rocks: Route Race
Boulder Dash Rocks: Water World

Seite 2:

XBOX-ZONE

Test
Two Worlds (X360)
Medal of Honor: Airborne (X360)

Bonus
Halo Wars (Präsentation)
Universe at War
(Entwickler-Tagebuch)

Spiel-Trailer
Virtua Fighter 5
Frontlines: Fuel of War

PLAYZONE

Vorschau
Enemy Territory: Quake Wars (PS3)
Killzone 2 (PS3)
LittleBigPlanet (PS3)
Gran Turismo 5 Prologue (PS3)
WipEout HD (PS3)

Test
Heavenly Sword (PS3)
Colin McRae DIRT (PS3)
Stuntman Ignition (PS3)
Rogue Galaxy (PS2)
Syphon Filter: Dark Mirror (PS2)
Crazy Taxi: Fare Wars (PSP)
Tales of the World (PSP)

Bonus
Heavenly Sword (Making-of)

Spiel-Trailer
Call of Duty 4: Modern Warfare
Devil May Cry 4
Gran Turismo 5 Prologue
Metal Gear Solid 4
Midnight Club: Los Angeles
PlayStation Eye
Pro Evolution Soccer 2008
Darksiders: Wrath of War
Guitar Hero III
Soul Calibur IV
The Last Remnant

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N·ZONE

11/2007 Metroid Prime 3: Corruption • Resident Evil: T.U.C. • Zelda: Phantom Hourglass

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

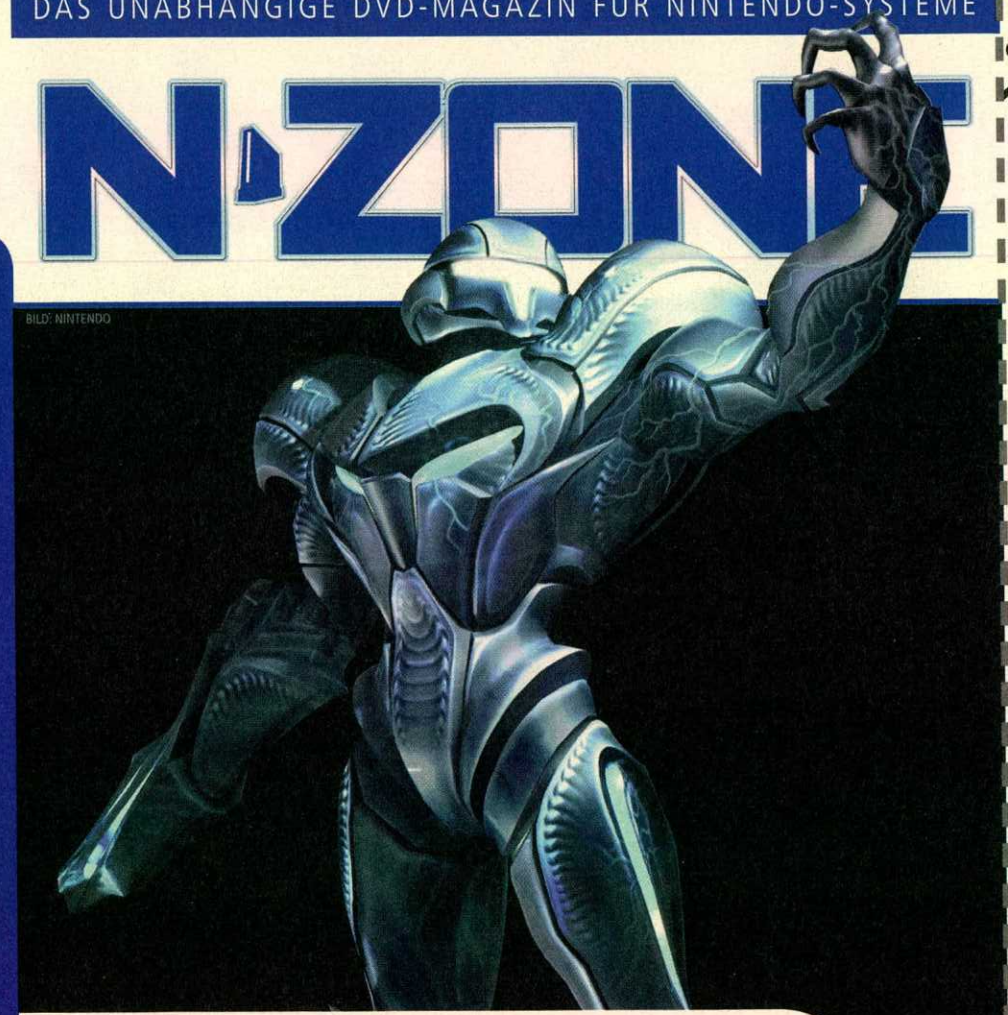


BILD: NINTENDO

METROID PRIME 3 CORRUPTION

Das Finale der Prime-Trilogie:
Was taugt die Action-Attacke aus dem Weltraum?

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

mobileunlimited
Easy Handy Games

€ 4,99 je Spiel!

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Download-Charts

1. Asphalt: Urban GT® 2
2. Gangstar: Crime City™
3. Stirb Langsam 4.0: Das Handyspiel
4. Might and Magic II
5. Driver® L.A. Undercover
6. Midnight Hold'em Poker™ 3D
7. Porn Manager 2: The Villa
8. Shrek der Dritte
9. Rise of Lost Empires
10. Guitar Legend: Get on Stage!

Sende:
ULTO + Code
an 81130*
Beispiel: ULTO 912

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE

Might and Magic II
GAME-CODE: **912**

Guitar Legend: Get on Stage!
GAME-CODE: **910**

Deal or No Deal
GAME-CODE: **906**

Everyday English Trainer
GAME-CODE: **909**

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action

Driver® L.A. Undercover
GAME-CODE: **908**

Stirb Langsam 4.0: Das Handyspiel
GAME-CODE: **919**

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
GAME-CODE: **920**

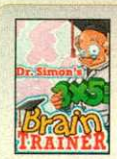
Sport

Asphalt: Urban GT® 2 3D
GAME-CODE: **902**

Bikini Volleyball
GAME-CODE: **904**

Minigolf Revolution: Pirate Park
GAME-CODE: **913**

Logic



Dr Simon's Braintrainer
GAME-CODE: **907**

Rock 'n' Blocks
GAME-CODE: **916**

Midnight Hold'em Poker™ 3D
GAME-CODE: **911**

Arcade

Crazy Campus
GAME-CODE: **905**

Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
GAME-CODE: **918**

Rise of Lost Empires
GAME-CODE: **915**

Erotic

Porn Manager 2: The Villa
GAME-CODE: **914**

Sexy Puzzle 2
GAME-CODE: **917**

Bikini Balls 2
GAME-CODE: **903**

Simulation

Zoo Tycoon 2
GAME-CODE: **921**

Age of Traders
GAME-CODE: **901**

Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: **900**

Might and Magic II, © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the logo Ubisoft and Might and Magic are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Guitar Legend:Get on Stage!; Everyday English Trainer; Minigolf Revolution: Pirate Park; Rock 'n' Blocks © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Pirate Park are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. "BANQUET" / Performed by Bloc Party (By Kele Okereke, Russell Lissack, Gordon Moakes and Matt Tong). Published by EMI Blackwood Music Inc. All Rights Reserved. Used by Permission.Deal or no Deal: © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo and are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. © 2003-2007 Endemol International BV. Deal or no Deal ist eine eingetragene Marke von Endemol International BV. Und wird mit deren Erlaubnis verwendet. - Alle Rechte vorbehalten. Splinter Cell Double Agent © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Stirb Langsam 4.0:Stirb Langsam 4.0 TM & © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Driver L.A Undercover: © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under licence from Ubisoft Entertainment. Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Midnight Holdem Poker 3D© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, and Midnight Hold'Em Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Crazy Campus: © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Rise of Lost Empires, Crazy Campus are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Shrek the Third:Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. Shrek The Third Mobile Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Der heiße Herbst (Wii/DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Super Mario Galaxy (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: RE Umbrella Chronicles (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Guitar Hero III (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Lego Star Wars komplett (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Rayman Raving Rabbids 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Panzer Tactics (DS)	___	❑	❑	❑
Test: MySims (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Dewey's Adventure (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: FIFA 08 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Tiger Woods PGA Tour 08 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Zelda Phantom Hourglass (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Juiced 2 Hot Import Nights (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Entwicklertagebuch Crash	___	❑	❑	❑
Import-Test: Metroid Prime 3 (Wii)	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2/PS3/Xbox ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Gesamtnote: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema d. Monats: Metroid Prime 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Bleach: Shattered Blade (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario & Sonic Olympisch (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: RE Umbrella Chronicles (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: FIFA 08 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: NBA Live 08 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Zelda Phantom Hourglass (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Wave Race 64 (VC)	___	❑	❑	❑
Bonus: GC 2007 – Stand-Tour	___	❑	❑	❑
Bonus: Panzer Tactics Tagebuch	___	❑	❑	❑

8. Mit der Wii gehe ich hauptsächlich online für ...

❑ Downloads ❑ Mehrspieler-Action ❑ Info-Kanäle ❑ gehe nicht online

9. Abspann und dann? Was machst Du mit Deinen Wii-/DS-Spielen?

❑ Sammeln ❑ Weiterverkaufen ❑ Verleihen

10. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr darüber.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

14. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

17. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

18. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

19. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 11, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts:
Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Zelda: P.H.* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars Dual Strike* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 7. November 2007

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Mario Kart Wii	Wii
03. Metroid Prime 3 Corruption	Wii
04. Mario & Sonic at the Olym...	DS
05. Zelda: Phantom Hourglass	DS
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Pokémon Battle Revolution	Wii
08. Mario Party DS	DS
09. Resident Evil Umbrella Chr...	Wii
10. Call of Duty	DS
11. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
12. Fire Emblem: Godess of D...	Wii
13. Mario & Sonic at the Olym...	Wii
14. Need for Speed Pro Street	DS
15. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
16. Need for Speed Pro Street	Wii
17. FIFA 08	Wii
18. Tony Hawk's Proving Ground	DS
19. Rockstar Tischtennis	Wii
20. Geometry Wars: Galaxies	Wii
21. Soul Calibour Legends	Wii
22. Zak & Wiki	Wii
23. Crash of the Titans	DS
24. Orcs & Elves	DS
25. NIGHTS: Journey of Dreams	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Endless Ocean	Wii
28. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
29. Die Sims 2 Gestrandet	Wii
30. Ghost Squad	Wii
31. Guitar Hero III	Wii
32. MySims	Wii
33. The Simpsons Game	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. Thrillville Off The Rails	Wii
37. Lego Star Wars Komplett	Wii
38. Undercover Doppeltes Spiel	DS
39. Harvest Moon	Wii
40. Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01. Mario Striker Charged	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Anno 1701	DS
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T...	Wii
08. FIFA 2007	DS
09. Eledees	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars Dual Strike	DS
12. Golden Sun 2	GB
13. Prince of Persia: Rival Swo..	Wii
14. Age of Empires	DS
15. LEGO Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed Carbon	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Nintendogs: Dalmatiner	DS
27. Nintendogs: Labrador	DS
28. Nintendogs: Dachshund	DS
29. Nintendogs: Chihuahua	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Super Princess Peach	DS
36. Tetris DS	DS
37. Trauma Center	DS
38. X-Men: The Official Game	GC
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Koordination Konsolenobjekte Harald Wagner

Redakteur (V.i.S.d.P.) Florian Brich
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange

Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Becker, Sascha Dowidat, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuß, Mariko Sada, Timo Klein

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt

Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Mitarbeiter dieser Ausgabe Dayana Mostbeck

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 416191-46; mv@codexmedia.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER – DAS MAGAZIN, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBR ITY, BUFFED.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

DS-Spiele? Huhu, wo seid ihr?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Woran erkennt man, dass es Herbst wird? Daran, dass draußen die Blätter von den Bäumen fallen und man früher das Licht anknipsen muss? Jaaa, auch. Aber der typische Videospieler verlässt ohnehin nie das Haus – für ihn gibt es ganz andere Anzeichen: Im Fernsehen laufen neue Staffeln von *Monk* und *Dr. House*, das Überraschungs-Ei ist aus der Sommerpause zurück, Onkel Otto liegt beschwipst im frisch befüllten Weinregal und bei den Online-Versandhändlern gibt es Unsummen neuer Spiele zu erstehen. Auch dieses Jahr? Denkste! Zumindest wer einen DS besitzt, für den bleibt der Bildschirm überraschend dunkel: *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* ist zwar DER Herbst-Kracher 2007, aber was kommt dann? *Mario Party*? Ganz ehrlich: Ein Partyspiel, bei dem jeder auf seinen eigenen Bildschirm glotzt, entbehrt für mich jedweder Daseinsberechtigung. *Donkey Kong Jungle Climber*? Gääähn! Selbst mein Kumpel war auf der letzten Wochenend-Party dichter als die Atmosphäre dieses Spiels. Aber jetzt frage ich euch: Auf welche „Geheimtipps" freut ihr euch? *Aquarium by DS? Naruto Ninja Council? Jenga? Power Rangers: Super Legends? Wer wird Millionär? Barbie Superduper-Power-Princess?* Schickt eure Meinung einfach an redaktion@n-zone.de! Aber zum Schluss finde ich sogar noch etwas Gutes an der DS-Misere: Meine Familie verbessert mit dem DS spielend ihr Englisch, meine Freundin hat sich ein Profil in *Gehirn-Jogging* angelegt und wenn es so weitergeht, besuche ich das örtliche Altersheim mit dem Sehsinn-Trainer *Flash Focus*. Es lebe die Touch-Generation!

Kurioses aus der Videospielbranche:

Let's Yoga

Euch plagen Rückenschmerzen? Das tägliche Treppensteigen bereitet euch Probleme? Eure Aufmerksamkeitsspanne liegt unter 20 Sekunden? Dann solltet ihr es mal mit Yoga probieren, um Körper und Geist in Einklang zu bringen. Wer mit Fachliteratur und Chill-out-CDs nichts anfangen kann, dem schafft Konami Abhilfe: *Let's Yoga* für den DS enthält zahlreiche Yoga-Positionen, deren Trainingsschritte euch von einer weiblichen Stimme angesagt werden. Habt ihr die jeweilige Stellung eingenommen, drückt ihr einfach auf „Weiter" auf dem Touchscreen. Bleibt die Frage: Wer hat bei den vielen Verrenkungen überhaupt Gelegenheit, den Bildschirm anzutippen? Hat das jemand bedacht?

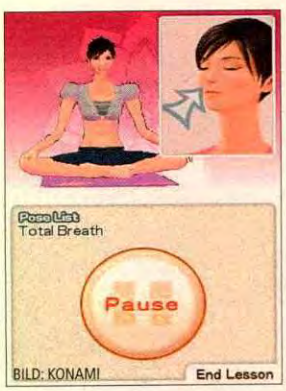


BILD: KONAMI

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Square Enix ist zurück auf Nintendo-Kurs – das ließ die Ankündigung von *Final Fantasy Crystal Chronicles* vermuten. In der N-ZONE 12/2002 beleuchteten wir den Action-Adventure-RPG-Mix und vergaben die Einschätzung „Sehr gut". Exzellent war auch der Testteil bestückt. Die Highlights im Schnelldurchlauf: *Starfox Adventures* (91%), *TimeSplitters 2* (88%), *Metroid Fusion* (90%). Bei der Heftvorschau entfachte *Metroid Prime* die Vorfreude auf neue Bilder und Spieleindrücke – sabber!

Was wird gespielt bei ...

Heiko Ellinger

BILD: PRIVAT

Heiko Ellinger (21) arbeitet in der Public-Relations-Abteilung bei Ubisoft in Düsseldorf. Im Büro ärgert er sich mit den schreienden Karnickeln aus Rayman Raving Rabbids herum. WAAAH!

Was spielst du im Augenblick?
Derzeit rotiert vor allem *Bioshock* in meiner Xbox 360. Darüber hinaus fesseln mich *Undercover: Doppeltes Spiel* und *Sonic Rush Adventure* an meinen kleinen Nintendo-Liebling.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Bei *Bioshock* sind es vor allem die Atmosphäre und die tolle Unterwasserstadt Rapture, die den Reiz ausmachen – abseits vom sonst üblichen monotonen Weltkriegs-Szenario. *Undercover* erinnert mich an meine Kindheit und die vielen Stunden, die ich mit klassischen Adventures verbracht habe. *Sonic Rush Adventure* ist einfach ein Sonic, wie man es von früher kennt und lieben gelernt hat.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Super Mario World: Damit hat meine Heimkonsolen-Leidenschaft begonnen. In meinen Augen der perfekte Mario-Titel.
Mario Kart 64: Im Battle-Mode haben wir den Titel rauf und runter gespielt. Skyscraper mit hoher Geschwindigkeit, da kommt Schadenfreude auf.
Tetris: Die Ur-Game-Boy-Version, mein allererstes Spiel und wäre *Tetris DS* nicht ebenso toll, würde ich es wohl heute noch täglich spielen.

Welche Wii- und DS-Neuauflage wünschst du dir?
Für Wii folge ich dem Wunsch vieler Spieler und würde gerne mit Pit in *Kid Icarus* ins Abenteuer ziehen. Außerdem wäre es schön, wenn sich ein Studio wie LucasArts die alten Adventure-Spieler in Erinnerung ruft und uns eine Flut an hübschen Adventures auf den großen Fernseher bringt.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Neben *Pro Evolution Soccer 6* ist *SingStar* in den verschiedensten Variationen immer für eine Runde im Mehrspieler gut. Singen kann ich zwar nicht, Punkte gibt es aber trotzdem. In Zukunft wird dann auch meine Wii wieder mehr Futter bekommen, unter anderem natürlich mit *Rayman Raving Rabbids 2*, das mich endlich gemeinsam mit den Freunden in vielen Minispielen antreten lässt und so neben den verrückten Hasen auch Schadenfreude pur garantiert.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
In Sachen Ubisoft: Freut euch auf *Rayman Raving Rabbids 2*! In Sachen N-ZONE: Bleibt eurem Magazin treu! In Sachen Nintendo: Ehrt den Reggienator!

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 12/07 ab 07.11.07 am Kiosk

Test

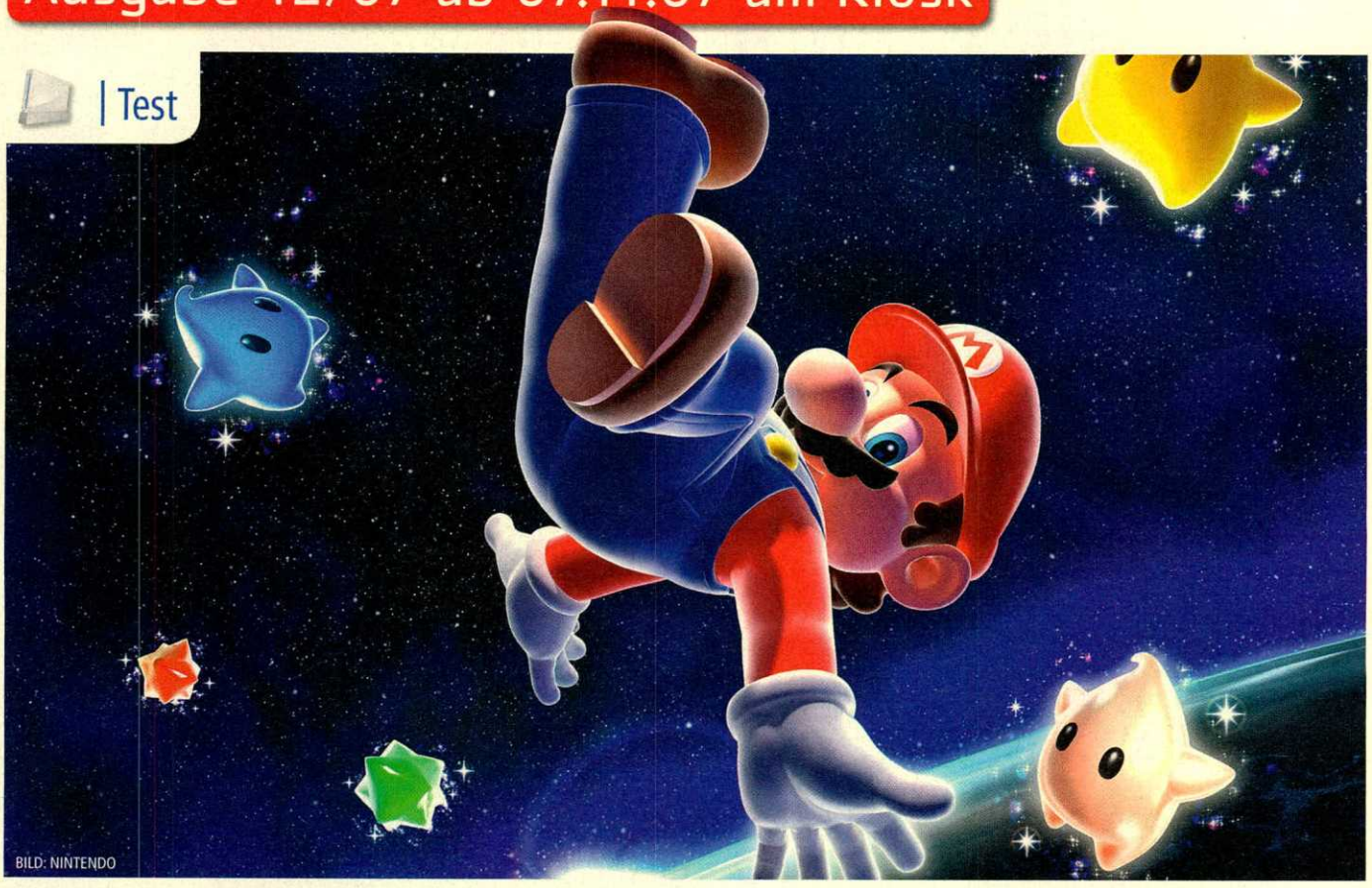


BILD: NINTENDO

Super Mario Galaxy

Wenn uns der Weltraumgott hold ist, präsentieren wir euch schon in der nächsten N-ZONE den deutschen Test zu Super Mario Galaxy. Doch zuvor möchten wir euch unsere Vorschau im aktuellen Heft ans Herz legen – dort findet ihr neue Spieleindrücke und Widescreen-Bilder zur Jump&Run-Sensation des Jahres.

Test

BILDER: ELECTRONIC ARTS & UBISOFT

Der Monat der Mega-Tests

Rayman, Simpsons, Tony Hawk, NfS ProStreet & mehr: Wir servieren euch die volle Testladung!

Test

BILD: N-ZONE

Metroid Prime 3

Ist die Übersetzung und die PAL-Anpassung gelungen? Der Test im nächsten Heft verrät es!

Test

BILD: BANDAI NAMCO

Soul Calibur Legends

Frisch von der Tokyo Game Show: Neue Bilder und Spieleindrücke zum Wii-Power-Prügler!

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER – DAS MAGAZIN

Wichtigste Themen: Kuriositäten auf Wii und DS, innovative Fitness-Spiele für Körper und Geist, die besten Krimispiele sowie Vorschauen, Tests u. v. m.

PLAYZONE 10/07

Wichtigste Themen: Coverstory zu Silent Hill V, Bilder und Spieleindrücke zu Call of Duty 4: Modern Warfare; im Test: Heavenly Sword und viele mehr

KIDS GAMER 01/07

Mit den 50 besten Games fürs Taschengeld, Spieletests zu Zelda: Phantom Hourglass, Rogue Galaxy und coolen Gewinnspielen, Tipps & Tricks u. v. m.

XBOX 360 10/07

Wichtigste Themen: Halo 3 – alles was man zum Start wissen muss, Halo Wars, PGR 4; Stranglehold, Sega Rallye, Two Worlds und Demos auf DVD

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.